REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 43 - 350 PTAS



Todas las claves de «Secret of Evermore»

Nintendo Acción Número 43 • Junio 1996

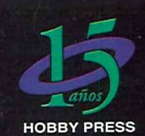
Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente: Maria Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

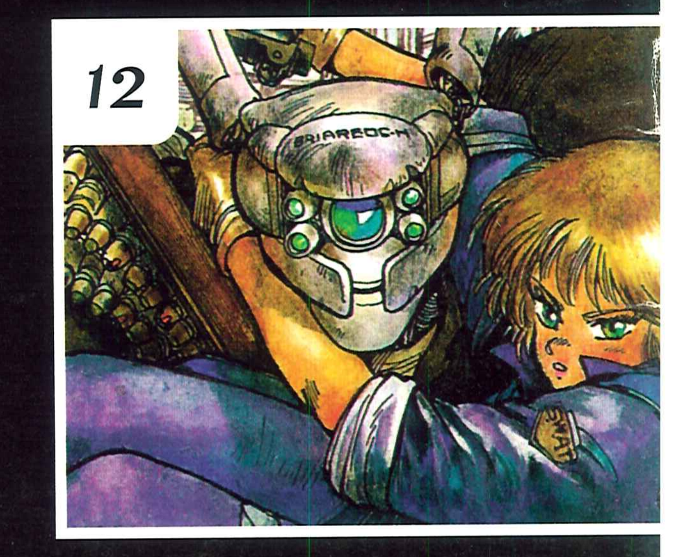
Director
Juan Carlos Garcia Diaz
Directora de Arte
Susana Lurguie
Redacción
Javier Abad
Diseño y Autoedición
Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción
Ana Mª Torremocha
Fotografía
Pablo Abollado
Colaboradores
David Garcia, Estudio Phoenix, Sonia Herranz

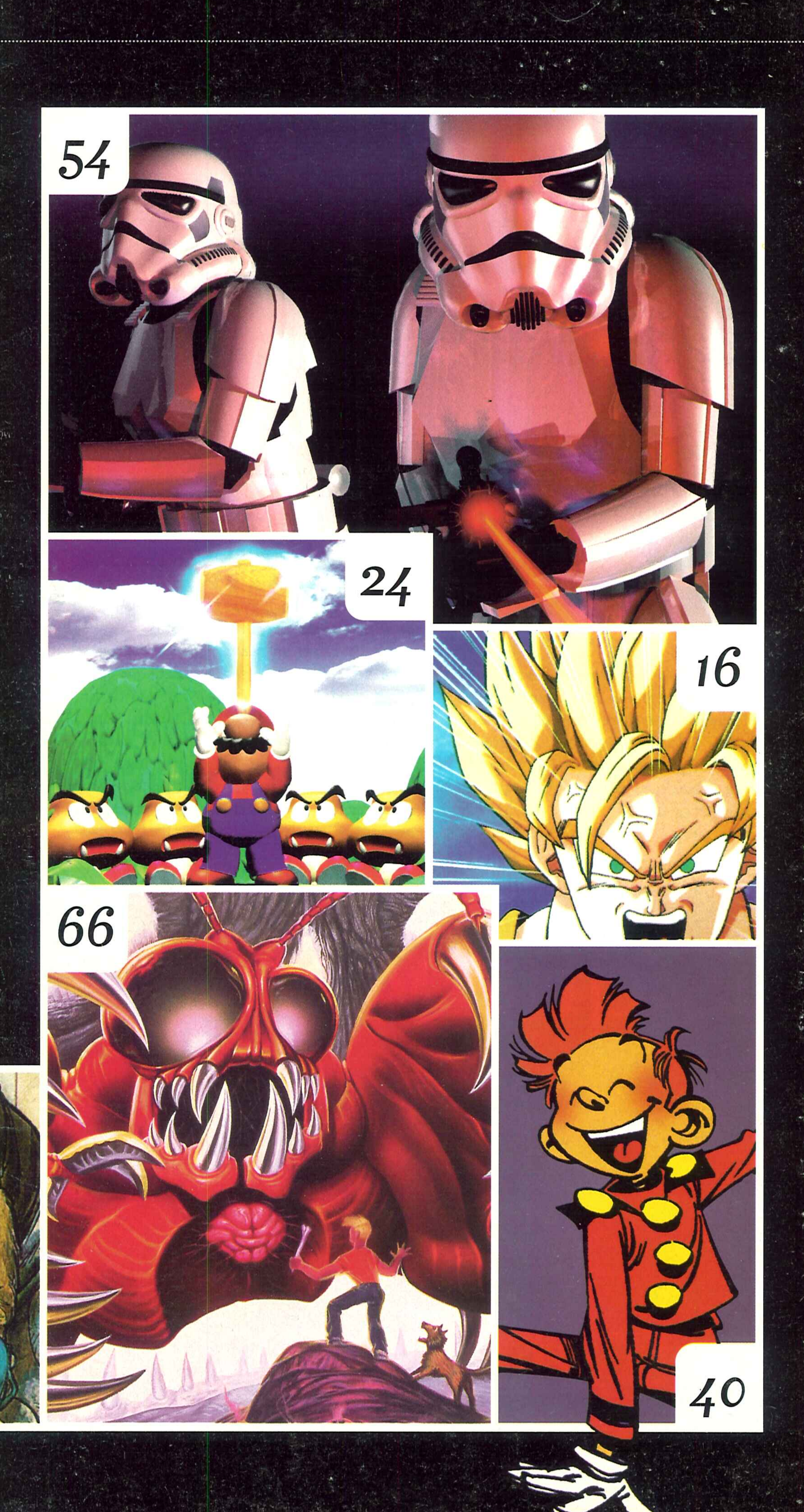
Directora Comercial
Maria C. Perera
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Departamento de Sistemas
Javier del Val
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución
HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte
BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal
M-36689-1992



Sumario



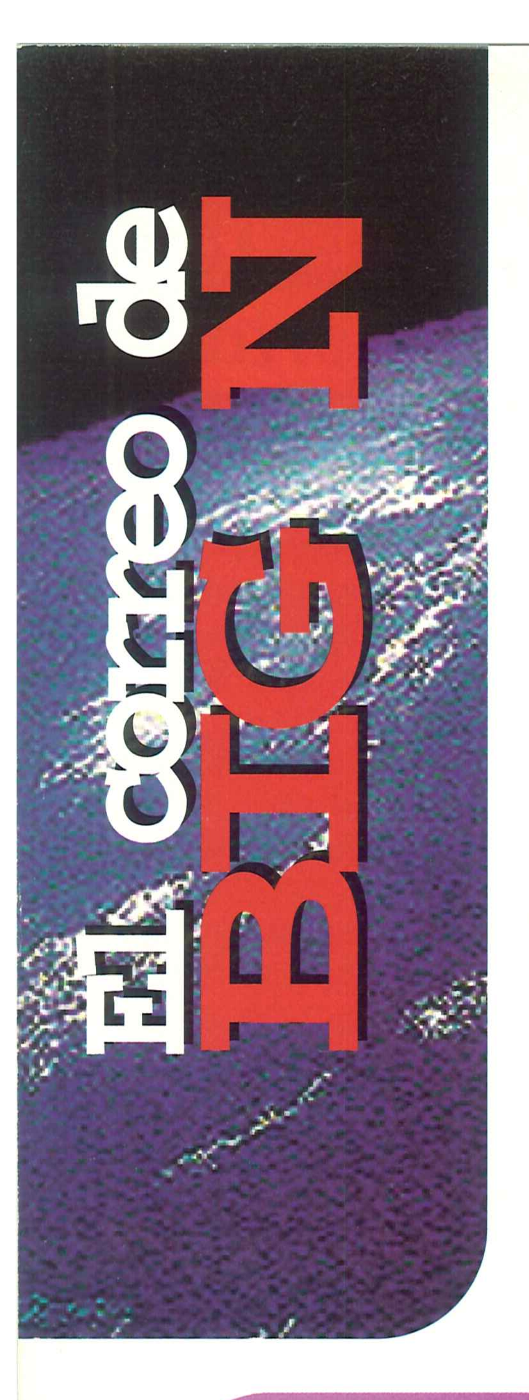


edit orial

Si estamos depositando más confianza de lo debido en el E3 es sobre todo por dos razones. La primera, el historial de sorpresas reveladas por Nintendo durante el show americano: la anterior edición fue Killer I. para la Super, la del 94 nos dejó un Donkey revolucionario. Y la segunda, el balance anodino de un año crítico en lanzamientos y juegos que, por fin, puede ver el final del túnel.

El E3 de 1996 promete el advenimiento de Nintendo 64, desde la perspectiva yanqui. Eso significa más juegos en cartel, una reconfirmación de las fechas de salida en todo el mundo y mucho espectáculo. Esto es seguro. Lo que, por otra parte, mantienen los rumores es que además habrá carne y sustancia en 16 bits. Nos soplan que Nintendo descubrirá un nuevo Mario para la Super, y un cartucho olímpico... pero de invierno, y un Tetris, y KI 2. Esto son suposiciones, pero dada la insistencia con que aparecen en prensa especializada y en declaraciones "off the record" desde Kioto, no nos queda más remedio que darlo por noticia.

En cuestión de un par de semanas sabremos si realmente estamos o no depositando demasiada confianza (tanta como para que haya al menos una mención por página) en el E3. Los cálculos están a nuestro favor, pero también lo han estado en muchos ECTS, y en el Shoshinkai, y en ciertas fechas de lanzamiento, y luego no ha pasado nada. Y lo peor no es que no suceda nada; lo peor es la cara de tonto que se te queda cuando de regreso, en el avión, echas un ojo a las fotos y sólo ves monitores, CPU y disquettes.



Esto es lo último de Big N. Mañana, todo será súper.

¿QUE FUE DE DONKEY KONG?

Hola Big N: Te escribo para hablar de Donkey Kong Country. Hace más o menos un año y medio se hablaba del juego del siglo, hecho con tecnología Silicon Graphics, y protagonizado nada menos que por nuestro amigo simio. Si no recuerdo mal, a este juego se le dio un 99 de puntuación, el juego fue el número 1 en la lista, y en "El rey del número 1" hasta se dijo "Donkey



forever". ¿Cómo es posible que ahora se haya ido de la lista y que le hayan superado juegos tan mediocres como Pinocho? Ni Donkey Kong Country 2 ha estado tanto tiempo en el primer puesto. Me han dejado el DKC2 y, si os digo la verdad, el próximo juego que me voy a comprar es DKC1.

Tranquilo, amigo, lo que ocurre con los juegos de la lista es ley de vida. Que Pinocho supere a DKC no significa que sea mejor (¡hasta ahí podríamos llegar!), sino que es más actual. Ocurre lo mismo con las puntuaciones: aquel 99 premiaba a un juego pionero en las renderizaciones en un momento concreto en el que no habíamos visto ninguno de ese tipo, pero eso no impide que salgan juegos mejores en el futuro y a lo mejor no lleven una nota tan alta. En todo caso seguimos pensando lo mismo : Donkey forever.

Javier Rocamora. 12 años.
Torrejón de Ardoz (Madrid).

TODO POR SU GAME BOY

Hola amigo. Yo también soy de otro planeta, o al menos eso dicen mis padres y amigos. Bueno, a lo que iba. Me gustaría que me respondieras a las siguientes preguntas:

Tengo una Game Boy, y lo que dijisteis de la nueva consola portátil a color de 32 bits de Nintendo me alegró un montón, pues tenía ganas de tener un nuevo soporte. Después me puse a pensar y caí en la cuenta de que esta nueva consola podía ser el verdugo de mi Game Boy dentro de muy poco tiempo. Aunque todavía no se sabe con certeza si esta máquina saldrá al mercado, ¿tú crees que Nintendo dejaría morir a la Game Boy, o por el contrario le sacaría nuevos juegos esperadísimos o periféricos alucinantes?

El mes que viene
Big N
se transforma en



Te voy a decir sólo tres cosas: primero, que todavía es pronto para saberlo, porque esa nueva consola pertenece al mundo de los rumores. Segundo, que quienes más tienen que temer son los usuarios de Virtual Boy, y me han dicho que no hay muchos en nuestro país. Tercero, yo sigo confiando en Nintendo, que no se caracteriza por dejar "tirados" a sus clientes.

Como sé que mi Game Boy no está muerta, ¿me podrías decir el nombre de un buen RPG que no sea Zelda o Mystic Quest?

Date una vuelta por la revista y échale un vistazo a Dragonheart, a ver qué te parece. Es una aventura más que un juego de Rol, pero lo tiene todo para ser uno de los éxitos del verano.

Y sigo dando guerra. ¿Disfrutan los usuarios nipones de alguna novedad increíble para Game Boy? Me da igual que me digas juegos o periféricos.

El mercado japonés se nutre de bastantes juegos de Rol, de esos que dices que te gustan tanto, además de algún que otro Dragon Ball por el que suspira mucha gente en nuestro país. De todas formas, por allí se están volcando más en los 16 bits, y buena prueba son los Mario RPG y Lufia II que acaban de pisar tierra. Sí que nos parece interesante comentarte que en Estados Unidos han reeditado un clasicazo para Game Boy. Adivinad: Zelda, ni más ni menos.

Daniel José Pedrosa. El Ejido (Almería).

CÓCTEL DE TEMAS

Hola Big N, me llamo Héctor, tengo una NES, una Game Boy y una SNES, y algunas preguntas para hacerte:

¿Sabes algo sobre futuros juegos con el chip Super FX?

Precisamente este mes recogemos en la revista un rumor que habla sobre la posible salida de Starwing 2.

¿Habrá en el futuro algún juego de lucha poligonal para Super Nintendo?

El único proyecto de ese tipo fue FX Fighter, pero acabó metido en el cajón de algún despacho y no se ha vuelto a saber más de él.

Tengo el DKC y DKC2, y son dos juegos alucinantes. En el número 41 de vuestra revista habéis hablado sobre DKC3 y que llegará para navidades. ¿Presentará cambios importantes? ¿Cuáles?

Todavía es pronto para darte datos concretos, pero lo de los cambios te lo aseguro yo sin haber visto todavía el juego. Me apuesto el suministro de aceite para mis circuitos de un mes.

Quiero un juego de coches y tengo pocas pelas. ¿Qué juego me recomiendas?

Por 5.000 pelillas puedes hacerte con Super Mario Kart, que es una pasada. Prueba también a ver si encuentras Nigel Mansell's World Championship, un gran juego que no te saldrá demasiado caro...

¿Para cuándo Super Mario RPG?

Si finalmente viene a España, lo tendremos aquí entre octubre y noviembre de este año...

¿Cuál crees que es el mejor RPG para Super?

De los que hemos podido ver en España me encantó Secret of Mana.

¿Está Nintendo ocultando algún bombazo para Super?

Dejémoslo en que las próximas navidades pueden ser muy interesantes para los que le den a los 16 bits.

Héctor Onandía Fernández. Castro Urdiales (Cantabria).



En el próximo número, Big N da paso a **Super Big N**. El gran robot se transforma, se hace más grande y no sólo te invita a preguntar más, a participar más y convertir esta sección en algo aún más tuyo, sino que además te propone unas cuantas ideas frescas. A saber. Big N pone en marcha **dos nuevos espacios**. Uno, en el que podrás pedir **trucos** a mansalva, bombardear sin tapujos con lo que necesites saber sobre cualquier juego de cualquier año. Y dos, un apartado de preguntas llamado **¿Qué pasaría si...?,** en el que nosotros te damos la primera parte de la pregunta y tu imaginación se encarga de completarla. Vale todo, pero premiaremos la originalidad.

Super Big N

El Confidencial

Nos ponemos en marcha con dos perlas para fanáticos Super Nintendo y 64 bits. La primera es la posible confirmación de que ***'Starwing 2' acabe viajando definitivamente a 16 bits****. Nintendo habría tomado la decisión definitiva justo después del anuncio del último retraso de la N64, y sería perfectamente factible porque el juego* ***lleva ya 1 año terminado****. La segunda hace referencia a una información jugosa que circula por Internet. Y dice que* ***Namco*** *ya ha acordado con Nintendo la conversión de* ***'Rave Racer'*** *a N64, sustituyendo al ya* ***caduco 'Cruis 'n USA'****. ¿Sólo habladurías?*

• Entre los fans de Mario cunde el temor a que el fontanero oriente su carrera profesional hacia Nintendo 64 tras la salida de su RPG, pero esperamos que al leer esto se lleven una alegría: se rumorea que hay ***otro título más de Super en preparación con el genial italiano*** *como protagonista, e incluso se dice que podría estar a la venta en Japón antes del final de este mismo año.*

• ***Acclaim*** *ha adquirido los derechos para convertir en videojuego una película llamada «****Space Jam****». Por si no estáis al día, sabed que estará* ***inspirada en un anuncio de la firma deportiva Nike****, y que será una* ***mezcla de acción real y animación*** *con protagonistas como* ***Michael Jordan, Bugs Bunny*** *y el resto de los Looney Tunes.*

• El pasado mes de febrero se celebró en Tokyo el ***AOU****, una feria anual en la que se enseñan las últimas novedades en máquinas recreativas. Pese a la expectación surgida entorno a 'Street Fighter III', todo lo que se pudo ver por allí fue la segunda parte de SF Alpha. Sin embargo, corrieron rumores de que la tercera parte de la saga incorporaría en su* ***hardware algunos componentes del de N64****.*

• Echamos el cierre comentando que Square parece estar desprendiéndose de todos los proyectos que tenía en marcha para Super Famicom. El medio que han elegido para hacerlo es el ***Satellaview****, cuyos usuarios pueden disfrutar de 'Dinamite Racer', 'Love Balance', 'Trigger Conflicts' y 'Radical Dreamers'. ¿Simples minijuegos o demos de cartuchos que no veremos?*

Por Javier Abad

rumor En pleno proceso de cambios

SQUARE CIERRA SUS OFICINAS DE SEATTLE

• Su base de operaciones americana estará en Los Angeles

Square ha dado un crítico giro a su, hasta el momento, tranquila política de actuaciones. Ya os informamos hace algunos meses de la **inesperada ruptura con Nintendo** en el tema N64, y hasta os colocamos la lista de lanzamientos para la Super que aún quedaban por llegar. Pues bien, ahora parece que la **marejada ha llegado a las oficinas americanas**, el **hogar de Squaresoft** (los de 'Secret of Evermore'), y que no trae nada bueno. Fuentes cercanas a Square **dan por seguro el cierre de estas oficinas y el traslado inminente** de parte de la plantilla (o eso ha declarado un portavoz) a la nueva base de operaciones que la compañia japonesa instalará en Los Angeles. Diversos rumores aseguran que, una vez allí, el **bloque de Square se pondrá a trabajar en el desarrollo de software para las nuevas plataformas**, ¿N64 incluida?

portátil Arcadia lo pondrá a la venta a lo largo de junio

THQ ATACA CON UN "DOS EN UNO" PARA GAME BOY

• La premisa es divertir, pasando de conceptos tecnológicos

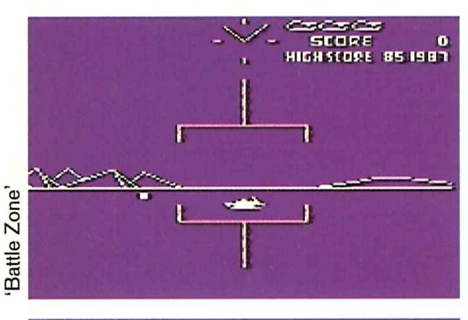
No sabemos si para **homenajear a los clásicos** o simplemente para trasladarlos en el tiempo, y que las nuevas generaciones sepan a lo que jugábamos antes, pero el caso es que THQ tiene preparado un cartucho para Game Boy que va a hacer las delicias de los más "talluditos". El juego en cuestión se llama **'Battlezone/Breakout'**, o sea que recoge los dos arcades que luego podréis cargar en vuestra Game Boy sin que tengáis que cambiar de cartucho: **un dos en uno**, que está de moda.

'Breakout' tiene licencia de Atari Games de 1979. Es el **típico destrozaladrillos** tal cual lo jugamos por esas fechas. Igualito, igualito. Cápsula abajo, bloques arriba y una pelota que cada vez sube y baja más deprisa. **'Battlezone'** también es de esa quinta. Nos propone meternos en un **simbólico tanque del que sólo saboreamos el punto de mira**, para enfrentarnos a otros carros de combate que vagan por el horizonte. La **sencillez y hasta la escasez de medios** dominan este juego, pero lo importante es que os divertirá sin complicaciones. Son **cuatro líneas gráficas y un punto que hace de misil**. Mucho más que suficiente.

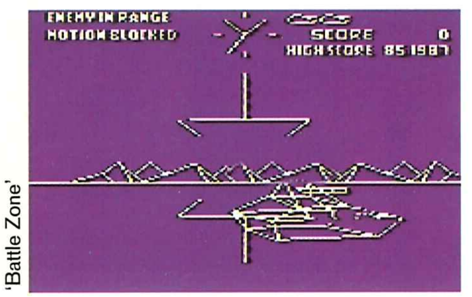
Ambos juegos están permanentemente a vuestra disposición en el mismo cartucho. Basta con que **presionéis Select en cualquier momento** para cambiar de de uno a otro. Cada vez que lo hagáis, la **partida empezará de nuevo**.

Arcadia se encargará de distribuir esta joya del tiempo a lo largo de junio.

'Breakout'

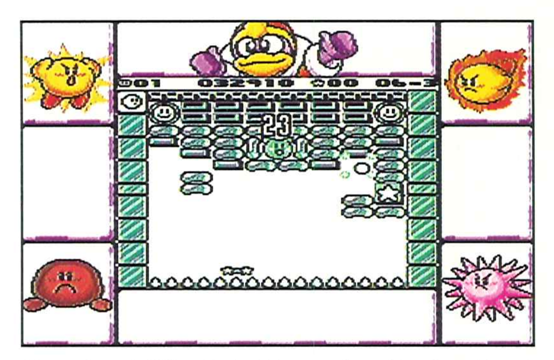


'Battle Zone'



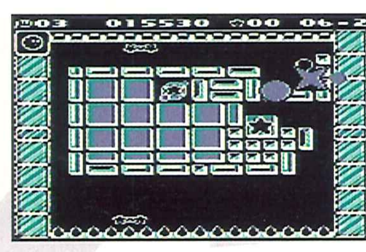
'Battle Zone'

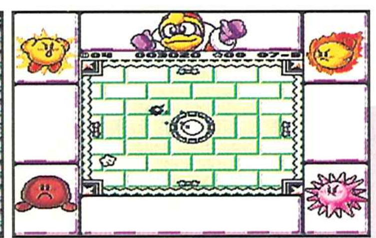
En este año llegarán a SNES y Game Boy dos nuevos cartuchos made in Kirby. El acontecimiento hay que celebrarlo, así que ahí va este reportaje en el que hurgamos en el venidero 'Kirby´s Block Ball' y en una promesa de nombre 'Kirby´s Super Deluxe' que acaba de pisar Japonlandia.



Algunas fases de 'Kirby´s Block Ball' parecen imposibles. Pero si tienes la suerte de hacerte con una bomba... las piedras se convierten en algodón.

Lo mejor de Kirby es su capacidad para sorprender, a pesar de sumergirnos en esquemas tradicionales de juego. Aquí le vemos haciendo uso de sus increíbles poderes para romper ladrillos.





Kirby es la



El **comilón vuelve a la élite**. Como una segunda juventud. Más allá de lo que se diga en el E3 (donde el chaval se mueve con agilidad), Nintendo ya ha planificado el lanzamiento de **dos cartuchos de diferente estampa para 16 bits y portátil**. Uno, el primero, **llegará a España** el mes que viene: **'Kirby´s Block Ball'**, una remozada versión del destroza-ladrillos de toda la vida. Con el toque Kirby muy presente. El otro, el de Super Nintendo, **ya ha salido en Japón** y nos han prometido que acabará aquí **en navidades**: **'Kirby´s Super Deluxe'**, un **seis-en-uno con el Kirby en plan polifacético**. Ambos cartuchos planean como la punta de un iceberg que esconde mucho Kirby todavía. En 64 bits, y vuelta a los 16 y GB, **Nintendo ha asegurado que habrá más...** el año que viene.

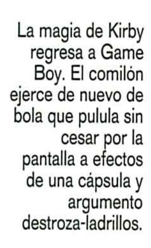
• Los nuevos juegos del comilón conservarán la esencia de simpatía, originalidad y las dosis de jugabilidad que desde siempre han atesorado sus productos.

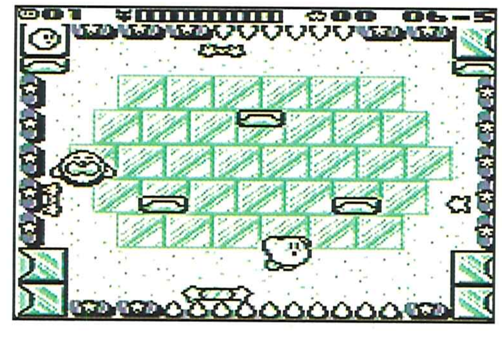
• No para el fenómeno Kirby. Tras 'Kirby´s Block Ball' y 'Kirby´s Super Deluxe' llegará 'Kirby 64', para la nueva máquina de Nintendo, y ya nos han prometido que a lo largo del 97 nos sorprenderá con nuevas joyas para 16 bits.





'Kirby´s Super Deluxe' se ha estrenado recientemente en las SNES japonesas. Es un seis-en-uno que refleja la filosofía Kirby sin tapujos. Una obra maestra de jugabilidad.





La magia de Kirby regresa a Game Boy. El comilón ejerce de nuevo de bola que pulula sin cesar por la pantalla a efectos de una cápsula y argumento destroza-ladrillos.



La estética del Super Deluxe se baña en 16 bits pero la trama tira a los juegos de NES

• Es posible que 'Kirby's Super Deluxe', el nuevo cartucho de Kirby para Super Nintendo, llegue a España durante estas navidades.

estrella

En **'Kirby´s Block Ball'**, Kirby vuelve a **hacer de bola** que va y viene impulsada por algo diferente a sus patitas, si las tuviera; le **impulsan unas estrechas cápsulas** que ocupan la parte inferior de la pantalla y guardan de **pinchos torturadores**. La escena es **Kirby contra un montón de ladrillos** que hay arriba: ladrillos férreos, estrellas, cuadrados con una estrella dentro... Se trata de **limpiar la zona a base de golpetazos**, como en 'Arkanoid' sólo que con toque Nintendo. El toque que pone en juego **cápsulas en todas las aristas de la pantalla**, que asegura **originales fases de bonus**, que salva las partidas, que ofrece poderes a Kirby para cargarse el decorado. En fin, en la **línea más adictiva** del ser neutro éste que cada vez que ataca pone los pelos de punta a la competencia. Todo en Game Boy.

En **'Kirby´s Super Deluxe'**, la emoción se multiplica por seis. El cartucho de **Hal Laboratory recurre en 32 megas** a una compilación sin precedentes de seis juegos de distinto argumento, gráficos y hasta final en un cartucho que ya está barriendo en Japón. Echemos un vistazo a lo que contiene. El primero de los juegos es un **remake a 16 bits** del primer juego diseñado para Game Boy. El siguiente copia las habilidades del orondo en el segundo arcade portátil. El tercero nos pone a **correr contra el pingüino** que hacía de enemigo en **'Dream Land'**. El cuarto cambia a aventuras y mazmorras y nos invita a **localizar 60 tesoros**. El quinto propone nuevos gráficos y acción: ¿os imagináis un **'Probotector'** con Kirby en plan matador? Y el sexto es toda una sorpresa que queremos que descubráis vosotros. Si todo va según lo previsto, podréis explorar lo nuevo de Kirby en navidades.

Un viaje por el pasado: Las vueltas de Kirby

• *En NES, **'Kirby´s Adventure'**, 1993. 4 megas. Nintendo Acción 18. 85%. Un juego de **plataformas atractivo, simpático**, sorprenden y muy largo. El rival perfecto para 'Super Mario 3'.*

• *En Game Boy, **'Kirby´s Dream Land'**, 1992. 4 megas. Trucos en Nintendo Acción 4, 6, 7, 9, 23. Un cartucho divertido en el que **todo hace esbozar una sonrisa**: los enemigos, la forma de acabar con ellos... Muy inspirado a nivel gráfico, los programadores diseñan un mundo de ensueño al que es muy fácil adaptarse.*

• *En Game Boy, **'Kirby´s Pinball Land'**, 1994. 4 megas. Nintendo Acción 17. 92% Trucos en Nintendo Acción 18. **Alegre, rápido, fácil, sugerente y muy jugable**, Kirby era el juego que podía dar el espaldarazo definitivo a la Game Boy en aquel tiempo. Probarlo era dejarse impresionar.*

• *En Game Boy, **'Kirby´s Dream Land 2'**, 1995. 4 megas. Guía de juego en Nintendo Acción 32, 33, 34. El héroe revive viejas hazañas plataformeras de la mano de unos **sprites bien definidos**, escenarios limpios, un bonito marco de Super Game Boy y un estilo muy tirando a la primera parte.*

• *En Super Nintendo, **'Kirby´s Avalanche'**, 1995. 8 megas. Esta versión a lo Kirby del éxito **'Puyo-Puyo'** no llegó a pisar suelo español. Fue presentado en el CES americano y distribuido poco después por allí. Una especie de **Tetris con una opción de dos jugadores bestial**.*

• *En Super Nintendo, **'Kirby´s Dream Course'**, 1996. 8 megas. Nintendo Acción 41. 88%. Complicada historia con final feliz: **juego busca fecha**, juego triunfa en otros paises, juego llega un año más tarde. En "fins", un programón de escusa mini golf y gran **jugabilidad**.*

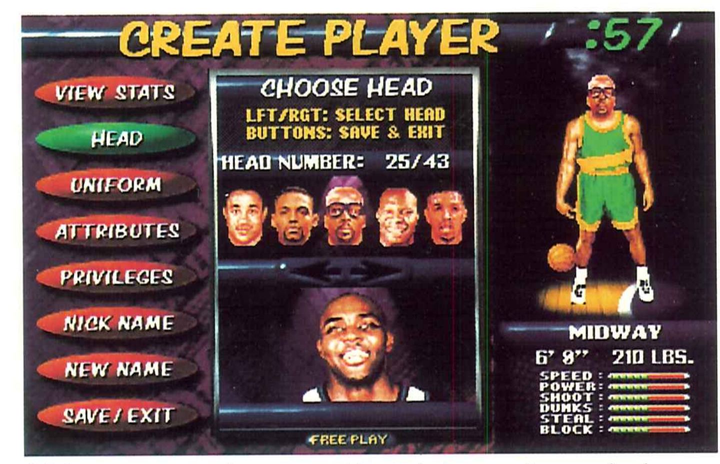
avance Williams adelanta su nueva línea para 16 bits

'ULTIMATE MK3' Y 'NBA HANGTIME', PRONTO DISPONIBLES EN SUPER NINTENDO

• Los nuevos arcades aparecerán en el último trimestre del año

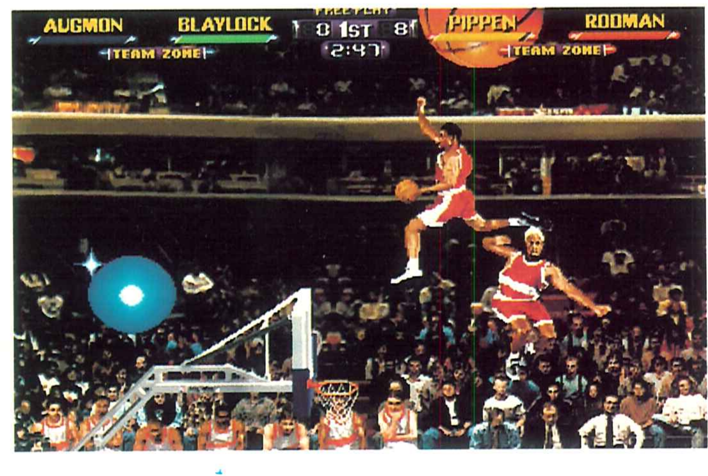
Williams ha vuelto a sorprender a propios y extraños anunciando la **inmediata conversión de dos de sus arcades estrella de la temporada**. La compañía americana le ha **cogido el gustillo a los 16 bits** y parece estar dispuesta a aprovecharse del fuerte tirón que tienen estas máquinas en todo el mundo para sacar adelante cosas bastante interesantes.

Uno de esos arcades es **'UMK3'**, el penúltimo escalón Mortal Kombat que ha aparecido en recreativas. Ya hace poco nos **confirmaba el propio Rod Cousens, presidente europeo de Acclaim, que el cartucho iba a estar en 16 bits** y que **su compañía esperaba hacerse con la distribución**. Pues bien, ahora **hemos recibido el anuncio por parte de WILLIAMS**, lo que significa que ya **debe estar muy avanzado el tema**. Tan avanzado que es posible que el **mercado USA reciba el juego durante el mes de octubre**, y que aquí acabe llegando un par de mesecitos después, durante las navidades.



Habrá que pagar un poco más, pero merecerá la pena si esto nos permite crear un jugador a nuestro gusto. ¡La primera vez en una recreativa!

'NBA Hangtime' es la otra promesa de Williams. Se trata de la **tercera entrega de la serie NBA JAM, programada** sobre esta base y **con el mismo equipo**. La recreativa estará disponible a partir del **1 de noviembre**, fecha en la que se **inicia la temporada 96/97 de la NBA**. El juego, que volverá a recoger un **basket dos-contra-dos** de lo más espectacular, promete novedades a tono con la expectación: habrá una **opción para crear jugadores** (la primera vez en formato recreativa: claro que habrá que pagar un poco más para ponerla en práctica), **nuevos códigos y jugadores secretos**, un **nuevo sistema de sonido** que emulará el de los pabellones de la NBA, una **especie de trivial de la liga americana** e incluso un juego en el que hacerse con un **ticket para disfrutar gratis de un partido** de basket. Bien, pues todo eso (¿también lo de las entradas?) llegará a Super Nintendo posiblemente para finales de año. ¿Será Acclaim quién se encargue de distribuirlo?





La última entrega de la serie 'NBA Jam', programada por cierto por el mismo equipo y sobre la misma base, estará disponible en los salones americanos a partir del 1 de noviembre, fecha en la que se inicia la temporada 1996/97 de la liga profesional americana de baloncesto.

Será más GRANDE que una GAME BOY, tendrá pantalla a COLOR y costará entre 100 y 150 $

TODOS SABEN YA 'LO DE ATLANTIS'

Todo empieza en el reputado **CTW** inglés y en las páginas más brillantes de noticias de **Internet**: Hay rumores en Japón que hablan de **una nueva consola portátil de 32 bits**. Y Nintendo, callada, enfrascada en los retrasos de su N64. Y el público empieza a suspirar. Llegan los **primeros datos**: será más grande que una Game Boy, tendrá pantalla a color y costará entre 100 y 150 dólares.

Un mes después, el "desmelene". De boca del mismo semanario, por fin conocemos que Nintendo ha bautizado el proyecto como **ATLANTIS** y que no tardaremos demasiado en jugar con él: las fechas dicen que a finales de este año, **principios de 1997**. Y se arriesgan aún más datos. Una firma localizada en **Cambridge** (UK), y de nombre **Advanced RISC Machines**, estaria encargándose del desarrollo de la máquina partiendo de **unos chips que consumen muy poca energía**. Y más datos: una pantalla de **3X2 pulgadas**, baterias corrientes que garantizarian más de **30 horas de juego ininterrumpido**.

Pronto, la *troupe* de revistas especializadas se une al entuerto. El Nintendo Magazine System, en su número de mayo, amplia detalles sobre las posibles especificaciones técnicas: la máquina empleará un **co-procesador gráfico** para escaladas y efectos de zoom y un chip para manejar poligonos 3-D. Sólo son rumores. TOTAL! y Super Play se deshacen en especulaciones. La última apuesta directamente por una **SNES portátil**. Y la otra, el TOTAL!, invita a que **olvidemos Virtual Boy**.

Nintendo sigue callada, obsesionada. Con todo, una cosa si parece contrastada. Los emergentes rumores sobre esta nueva máquina han desbordado a todo bicho viviente, así que se ha dejado caer desde Kyoto que durante el E3 se dirá qué hay de verdad en todo esto. Y qué hay de mentira.

Advanced RISC Machines, una empresa INGLESA, se está haciendo cargo del DESARROLLO de la máquina

El semanario inglés CTW ha sido el primer medio en obtener la información. Por eso ahora, no lo dudéis, van muy por delante de todos los rumores.

New Nintendo handheld due?

Rumours of a new handheld system from Nintendo have begun circulating in Japan.

Some insist that plans are so advanced that software development tools will start being shipped out to licensees within the next few months. The machine is said to be bigger in dimensions than the Gameboy, featuring a colour screen and boasting a target pricepoint ...uivalent of $100-

'Atlantis' set to emerge by '97?

Nintendo *is* working on a colour Game Boy, it's British built and it could be launched before the end of the year.

Further evidence has emerged supporting the rumours that a follow-up to the ageing handheld is on its way (*CTW March 11th*).

It is being developed under the working title of 'Project Atlantis' by a Cambridge firm. The 32-bit unit features a 3 x 2 inch screen, running on standard batteries.

Key to the system are low capacity chips, developed

PORTABLE SNES?

Nintendo To Launch New Game Boy?

Arriba, interpretación "sui-generis" de la revista Super Play acerca de la nueva consola de 32 bits. Abajo, TOTAL! responde al reto y se marca una doble página llena de especulaciones. Las revistas británicas parten con ventaja a la hora de desentrañar este rumor.



NEW 32-BIT GAMEBOY RUMOURS GROW!!

Rumours are emanating from Japan that Nintendo is about to announce the development of a new handheld machine. Having learnt some hard lessons from the failure of the Virtual Boy, it seems that this new machine will be a truly portable Game Boy-style handheld, complete with a colour display and a 32-bit RISC CPU. It's also alleged to possess a graphic co-processor for simple scaling and rotation effects, as well as a simple 3D polygon engine. It's alleged that key game developers will be receiving their development kits within the next month. It's speculated that the machine will be launched either towards the end of the year, or in early 1997, with a price tag of around $100-150. More news next month – but until then, remember where you read about it first!

(RIGHT) This is Chris the designer's idea of what the new GameBoy will look like. Ha – the fool!

NMS 98

NMS, La revista oficial de Nintendo en UK también se ha hecho eco del asunto. Y no sólo imagina la nueva máquina sino que, además, ofrece detalles de sus especificaciones técnicas.

Un repaso a los títulos más emblemáticos que

animes

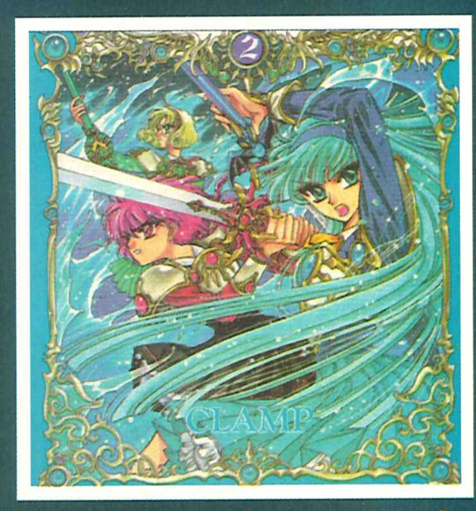
El mundo del manga, el anime y el videojuego está inevitablemente entrelazado. Y la sucesión de productos de uno a otro bando cae por su propio peso cuando se recurre a la palabra JAPÓN. Pues bien, a continuación os ofrecemos una recopilación de series que podemos disfrutar en los tres formatos, sin orden de prioridad. Muchos de los títulos que aquí aparecen os sonarán por su adaptación manga, o porque el anime esté disponible. Otros, sin embargo, sólo rondan por las estanterías japonesas, y uno tiene que conformarse con saber que existen. Por cierto, hemos pasado de Ranma, Dragon Ball...



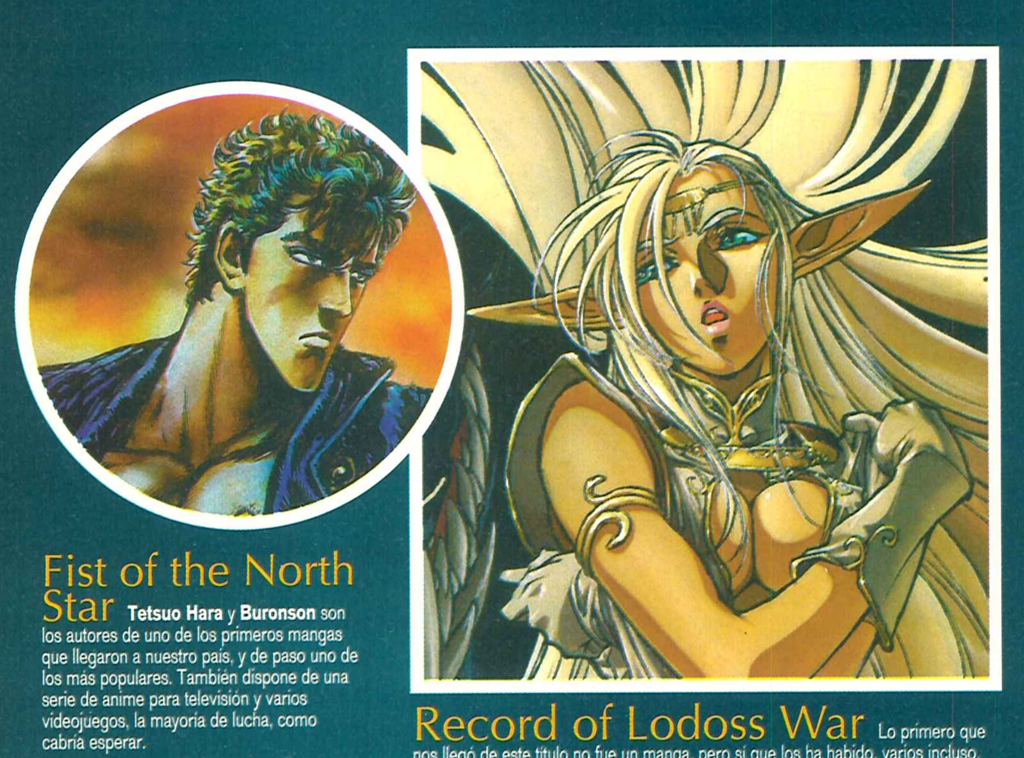
Akira Primero fue un manga, y luego a su autor, **Katsuhiro Otomo**, se le ocurrió hacer una película que sirvió para introducir el anime en nuestras pantallas. Evidentemente no podía faltar el videojuego, y en este caso hay uno disponible en Amiga, y se supone que habrá alguno más en N64.



Area 88 Es una serie de aviadores de combate creada por **Kaoru Shintani**. También fue adaptada al anime y dispone de al menos un videojuego al estilo "Shoot'em up".



Magik Knight Rayearth Sus autoras se agrupan bajo el nombre de **Clamp**, las creadoras femeninas de más éxito en Japón. Rayearth tiene su propia serie de televisión y ha visto la luz como videojuego en varios RPG. Actualmente se publica en el Shonen Mangazine de Planeta.



Fist of the North Star **Tetsuo Hara** y **Buronson** son los autores de uno de los primeros mangas que llegaron a nuestro país, y de paso uno de los más populares. También dispone de una serie de anime para televisión y varios videojuegos, la mayoría de lucha, como cabría esperar.

Record of Lodoss War Lo primero que nos llegó de este título no fue un manga, pero sí que los ha habido, varios incluso, así como ovas y videojuegos, sobre todo **RPG**. Fantasía heróica por un tubo visible en Canal +, en Manga Video y pronto en Planeta.

los "japos" disfrutan en anime, manga y videojuego

en juego



Slam Dunk El manga se publica en el mitico Shonen Jump, y es una de las series emblemáticas de la revista. La cosa va de chicos "bollicaos" jugando al basquet todo el dia. También tenemos adaptaciones a varios formatos de anime y varios **videojuegos**, cómo no, de **basquet.**



Bastard! **Kazushi Hagiwara** ha conseguido convertir Bastard! en un fenómeno de masas en Japón, y en España también gusta bastante. Fue rápidamente adaptado al anime en forma de OVAs y tiene un videojuego con efectos en 3D nada despreciable.



Lupin El autor de Lupin es **Monkey Punch**, seudónimo de **Kazuhiko Kato**. El éxito del manga le transportó al anime para la televisión y el cine (una de sus peliculas está dirigida por **Hayao Miyazaki**), y finalmente fue convertido a varios videojuegos. El último de éstos, también posiblemente el de más éxito, es uno de plataformas.



Ninku Es uno de esos extraños personajes que posiblemente **jamás llegue a nuestro país** ni en su adaptación al anime, ni en sus versiones en videojuego, ni bajo la forma de manga, pero en Japón es un verdadero éxito, en los tres formatos, y sigue pegando fuerte hoy dia.

Doraemon Creado por **Fujiko F. Fujio**, es un verdadero clásico cuya versión en anime sigue emitiéndose por televisión después de muchisimos años. También hay peliculas de dibujos animados y juegos de plataformas.





Yu yu Hakusho **Yosihiro Togashi** es el autor del manga, que nació en las páginas del Shonen Jump. La historia giraba en torno a espiritus varios luchando hasta hartarse. El anime tuvo varios formatos, al igual que los videojuegos, en cuyo caso podemos encontrar desde uno de Rol hasta otro de lucha. En la variedad está el gusto.



Mazinger Z Todos conocéis a Mazinger Z, pero puede que no sepáis que su autor se llama **Go Nagai** y que además de la serie de televisión, cuenta con varias adaptaciones cinematográficas en dibujos animados y una en imagen real. También tiene varios videojuegos, entre ellos un popular beat´em-up.

Mobile Police Patlabor El manga es de **Masami Yuuki** y los responsables del anime son el **Estudio Headgear** (ambos se crearon en un corto espacio de tiempo). También hay un par de peliculas y varios juegos, tanto de simulación como RPG.



Appleseed **Masamune Shirow** es el creador de esta serie que empezó a publicarse como un manga en la Seishinsha. Más tarde se adaptó al anime y después a un juego de plataformas.

■última hora Nuevas estrellas para Nintendo 64

'ROBOTECH' ENSEÑA SUS ARMAS

• Es uno de los proyectos que más se han aireado...

Gametek ha sacado a la luz nuevas pantallas de lo que será su primer juego para N64, 'Robotech'. Las **imágenes nos han llegado justo antes de entregar la revista a imprenta**, de ahí que no las hayamos podido incluir en nuestro dossier sobre la máquina de Nintendo. Este proyecto ha sido uno de los **primeros en ser desvelado por la prensa**. Gametek no se ha cortado un pelo a la hora de difundir imágenes y ha sido precisamente su obstinación la que ha mantenido vivas nuestras esperanzas de seguir la evolución N64 al pie del cañón.

'Robotech' se ha convertido en un increíble simulador espacial, muy al estilo **'Wing Commander'**, en el que tendremos que afrontar complicadas misiones a los mandos del **robot galáctico**, por cierto una estrella del manga. Las pantallas que os ofrecemos admiten que **el juego se encuentra muy avanzado**, pero también sugieren que **faltan retoques**, que aún hay algunos pixels danzando por el decorado y que quedan al menos un par de mesecitos para el punto final. De todas formas, y dado que aún **no sabemos exactamente la fecha del estreno**, quede claro que 'Robotech' estaría preparado para el lanzamiento europeo. Allá para octubre.



Sin duda espectaculares las imágenes de 'Robotech' en versión N64. Aunque faltan retoques de última hora, la pinta es bestial. Y repetimos, en N64.

Ganadores del concurso TINTÍN EN EL TÍBET

Cada uno de ellos recibirá un cartucho para Super Nintendo, un cómic y un estuche de Tintín en el Tibet.

Aitor Herrero Mondragón	Castellón
Ramón Romero Diaz	Huelva
Sara Trujillo Caballero	Madrid
David Caballero Fernández	Ciudad Real
Fernando Sigüenza Carrascal	Pinto
Antonio Pitero Madrid	Cartagena
Manuel Espi Mayo	Albacete
Juan Gabriel Guerrero Albort	Carcagente
Daniel Garcia del Pozo	Granada
Juan Carlos Pérez Pérez	Vigo
Antonio Luis Torres Juan	Villena
Julian Romero	La Nucia
Fernando Colodrero Martinez	Barcelona
Elisa Lizana Montero	San Fernando
Juan Laguarola Fernández	Pamplona
Antonio Márquez Etchevarry	Murcia
Simón Pérez Rodriguez	Oviedo
David Noheda Ovejero	Parla
David Pérez Martin	Madrid
Israel Bellavista González	Badalona
Xurxo Méndez Pérez	Orense
Javier Peinado Sánchez	Las Rozas
Eduardo Samboal Martinez	Bellavista
Fco. Javier Megias Tamayo	Barcelona
Jesús Rodríguez de Diego	Leganés

MOHAWK & HEADPHONE JACK / *THQ, a explotar la Super*

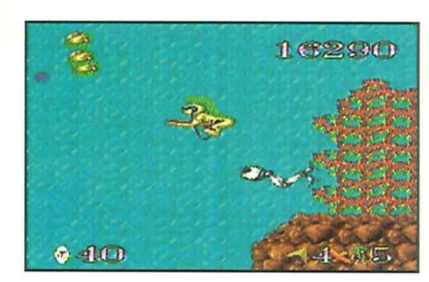




No habrá barreras para el bueno de Mohawk. Tan pronto se embalará sobre un extraño vehiculo de una rueda como surcará un montón de tuberias a toda velocidad.



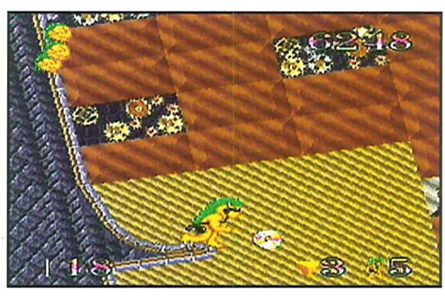
A la carrera no habrá quien detenga a nuestro bicho. El cabezón y los pinchos le servirán para destrozar cualquier obstáculo que se le ponga por delante.



El guión es atractivo. Y el despliegue de modo 7 que prepara este Mohawk os buscará las cosquillas hasta el punto de que sólo deseéis enteraros de qué va este asunto que promete originalidad, rapidez, y jugabilidad. Ahora mismo lo vemos.

La vida de los hermanos Mohawk transcurre entre **cavernas enormes, laberínticas**, que giran sobre si mismas como si conformaran el **interior de una gigantesca esfera**. Los colegas, uno de **cresta verde, el otro de compostura rosa**, han decidido que quieren salir de alli, que ya está bien de tanto mareo, y para ello han pensado que lo más conveniente es **correr**, correr como cosacos, y **burlar el sistema antigravedad** que parece adosado como una lapa a cada plataforma. Nosotros vamos a ayudarlos y también hemos pensado que lo mejor es tomarnos una **pastillita contra el mareo** y afrontar la situación de la forma más relajada posible. No nos miréis así, que la cosa tendrá bemoles. Sobre todo porque una de las facultades de estos dos punkies de cuerpo deforme es un **salto espectacular que hace girar todo el mundo, modo 7 a tope**, para llevarnos a la siguiente plataforma o para ascender o descender una cuesta. Y hay muchas. Otra de estas habilidades pasa por convertirnos en **bichos rodantes, estilo Sonic**, para cargarnos a los enemigos que de paso pueblan la zona.

La escena quedará muy parecida a lo que vimos en el genial **'Unirally' (Uniracers) de DMA** para la Super. ¿Recordáis aquella carrera de monociclos sobre fondos simplotes y scrolles que se desplazaban a velocidad de vértigo? Pues poneos en el caso y darle muchas vueltas a la pantalla. ¿El objetivo? Escapar, buscar la salida en un mapa a vista de pájaro que resultará muy práctico, abordar mil saltos y despistes continuos, y luego, **recoger todos los CD** que encontraréis repartidos por cada mundo.

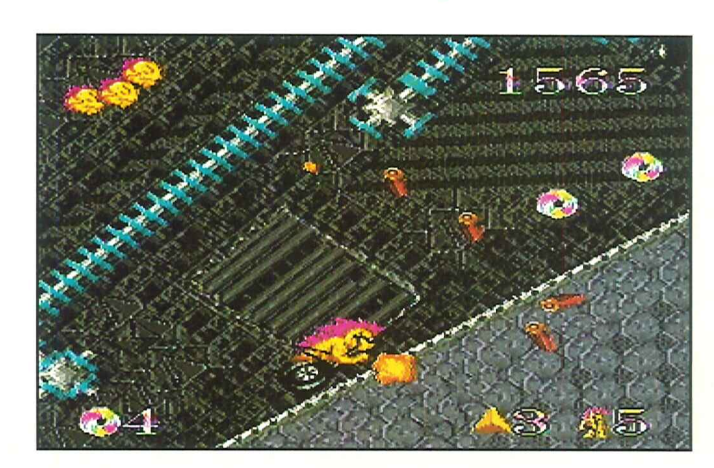


Vaya señor mareo. Cuestas, saltos, y a cada cambio de plano, la pantalla que gira arriba, abajo, a cualquier dirección. Un consejo: no mováis mucho la cabeza.

La simbiosis perfecta: Sonic + Unirally



La acción de 'Mohawk' transcurrirá en mundos de estética muy "maquinera". Con engranajes, relojes, tuercas y tornillos por todas partes. Los decorados os recordarán mucho a aquella pelicula de Fritz Lang, 'Metropolis'. Pero claro, 70 años después, y en videojuego.



Seguimos la pista del viaje a España de

Dragon Ball Z Hyper Dimension

Se buscan 24 Megas del









Cuando estéis leyendo estas líneas seguro que habrá en Japón, a miles de kilómetros de distancia de aquí, multitud de Super Famicom funcionando con 'Dragon Ball Z Hyper Dimension' conectado. Es la señal inequívoca de que el nuevo juego de los chicos de Toriyama ya está disponible en el país del sol naciente, cuyos privilegiados habitantes no sufren ningún problema para disfrutar de cuanto cartucho aparezca con Goku luciendo palmito en la caja. En este lado del globo, sin embargo, nos cuesta bastante más darnos gustazos de ese calibre, pese a contarse por cientos los nintenderos dispuestos a dejarse colonizar por la cultura nipona con los personajes de Bola de Dragón ejerciendo de avanzadilla.

Pensando en esa legión de sufridores anónimos hemos querido acercarnos a los despachos de las compañías, hurgar en los cajones, leer los papeles definitivos... Ejem, es cierto que quizá hayamos exagerado un poco lo de la simple llamada telefónica, pero el caso es que hemos podido conocer la verdad, saber todo sobre el futuro del capítulo Hyper Dimension de DBZ, y lo queremos compartir con vosotros. Queremos que sepáis que **la salida del juego en España no se decidirá aquí, sino fuera de nuestras fronteras**. Que la clave que determinará el sí o el no definitivo será la **eventual conversión del juego al sistema PAL** (recordad que el sistema de TV en Japón es NTSC) por parte de la **sucursal francesa de Bandai**. Si ese proceso sale adelante, algo que parece probable, tendréis nuevo Dragon Ball en vuestra Super para **septiembre**. Y podemos adelantaros que será **Konami (Gisbor en España)** la que importe el juego a España.

En cualquier caso, en Nintendo Acción creemos a pies juntillas aquéllo de Mahoma y la montaña, así que nos hemos agenciado un cartucho en línea directa con Tokyo para saborear las mejoradas virtudes del juego, probar sus novedosas técnicas de lucha, detenernos en los detalles de los sprites y descubrir todas las sorpresas que esconden sus escenarios. Pero ya habrá tiempo de profundizar en el análisis, porque os aseguramos que aunque siga inmerso en la lucha, 'Dragon Ball Z Hyper Dimension' rompe de veras con sus antecesores. Un anticipo que abre las puertas a su éxito en España.

Los escenarios



La serie 'Dragon Ball' siempre se ha caracterizado por el aprovechamiento a tope del espacio de los escenarios, incluida la posibilidad de luchar en las alturas. Esta tendencia se repite en el 'Hyper Dimension', que como novedad ofrece ahora la posibilidad de **enviar al enemigo a las alturas** o a nuevos espacios laterales mediante la ejecución de un **movimiento especial.**





El plantel de 'DBZ Hyper Dimension' lo componen **diez luchadores**. Los sprites son más **grandes y detallados** que en juegos anteriores.

Los golpes



Los espectaculares golpes de Goku y sus compañeros se ven complementados por **tres nuevas técnicas de lucha**. Dos de ellas aprovechan la inclusión de un **segundo plano de acción** para dar la impresión de **tridimensionalidad.**



El requisito imprescindible para disfrutar del nuevo 'DBZ' es que Bandai Francia lo convierta al sistema PAL. Septiembre puede ser la fecha.

mejor Toriyama

Modos de juego



El nuevo 'Dragon Ball' tiene **dos modos de juego** alternativos al principal, que repasamos a la derecha. Se trata del tradicional **'modo versus'**, que también ofrece la opción de elegir el escenario en el que luchéis, y de un torneo en el que pueden participar hasta **ocho jugadores** que escogen a cualquiera de los personajes del juego.

La Historia



El **'modo historia'** sigue siendo el plato fuerte del juego. Como veis, de momento resulta difícil enterarse del argumento, pero las imágenes prometen.

lanzamientos El X3, a la vuelta de junio

SPACO APUESTA FUERTE POR LA SUPER

• 'War of the Gems' y 'King of Fighters', también a la vista

Megaman vuelve a la carga. El héroe de Capcom va a tener pronto a la venta su último juego de Super, el X3, que volverá a recordarnos el conocido esquema que le ha convertido en uno de los personajes de videojuego más famosos de todos los tiempos. **Será en junio** y llegará por cortesía de **Spaco**, cuya interesante lista de lanzamientos no se agota con esta tercera parte de las aventuras del humanoide azul. Siguiendo con **Capcom**, aunque todavía sin fecha de lanzamiento definitiva, Spaco nos traerá a los **16 bits 'War of the Gems'**, un cartucho protagonizado por la flor y nata de los **super-héroes de la Marvel** que promete ser una de las bombas de los próximos meses.



Los usuarios de Game Boy también van a tener lo suyo porque, directamente de la sede de **Takara,** llegará **'King of Fighters'**, un título que engrosará la lista de **conversiones de lucha** a las que nos tiene acostumbrados la compañía japonesa.

economía Se unen dos instituciones del software en Europa

INFOGRAMES Y OCEAN CREAN UNA SÚPER POTENCIA EUROPEA DEL VIDEOJUEGO

• El grupo pretende conseguir unos ingresos de 150 millones de dólares durante el año 96/97

Ocean International se ha fusionado con el grupo francés Infogrames Entertainment, y el acuerdo ha dado como resultado la creación de la productora más grande de títulos interactivos en Europa. Y **la quinta editorial más potente del mundo**. Según declara **Bruno Bonnell, presidente de Infogrames**, "este es el suceso más importante en el mercado europeo en la última década". Osea que, al estilo fusión de grandes bancos, la medida parece haber convencido a todos.

El nuevo grupo pretende conseguir unos **ingresos de 150 millones de dólares** durante el año fiscal 96/97. Y en el aspecto humano, se trabaja en la idea de contar con una de las comunidades de desarrollo más vasta del mundo: **500 personas especializadas en la creación y venta de software interactivo**.





Ocean, fundada hace 13 años, en Manchester, tiene en su haber programas como 'Jurassic Park' o 'Worms'. Por su parte, Infogrames Entertainment es una **empresa pública que cotiza en la bolsa de París**. Sus mayores accionistas son **Infogrames y Philips Media.**

fútbol Un cartucho para vivir la Eurocopa

OCEAN LANZA, POR FIN, '90 MINUTES: EUROPEAN PRIME GOAL'

• Lo comentamos en el número 39 de Nintendo Acción

Unos cuantos meses después de que os pusiéramos sobreaviso, **Arcadia ha lanzado por fin '90 Minutes, European Prime Goal'**, el juego de fútbol creado por **Namco** y comercializado por **Ocean**. Se trata de un **16 megas** de indudable **procedencia japonesa** que llega en el



El programa que se marcaron *a pachas* Ocean y Namco está por fin en las tiendas. Si os pasáis por el número 39 de Nintendo Acción os podréis hacer una idea de lo que ofrece.

momento justo de dejarse querer por los fastos de la Eurocopa: seguro que se venden cartuchos de fútbol como churros. De hecho, y para que veáis lo bien que les ha salido la jugada, el cartucho invita a tomar los mandos de **14 selecciones europeas, las más prestigiosas**, sobre la base de un simulador de inequívoco sabor **'Prime Goal'**. Y eso significa **imágenes impactantes en primera persona**, perspectiva lateral algo elevada y un **sistema de juego pelín extraño**: cuesta hacerse con los pases, tiros, hasta el manejo del portero es complicado.

En el **número 39** de la revista tenéis una pequeña review del juego. Echarle un ojo y luego, si queréis, os pasáis por la tienda.

nueva serie de TELE VISION

EL GORILA DE NINTENDO TENDRÁ SU PROPIA SERIE EN TV

Un reality show a la medida de Donkey Kong

Después de salir ilesa de trances como el programa semanal de Nieves Herrero, la historia televisiva se prepara para dar la bienvenida a un personaje de los que marcan distancias: se trata del inigualable **Donkey Kong**, que pronto va a tener **serie propia** por obra y gracia de **Medialab**, unos magos franceses especializados en emplear la tecnología más avanzada al servicio de la animación. Por supuesto, el protagonista de cada capítulo será el famoso gorila de Nintendo, que convivirá en la **isla de Kongo Bongo** con otros personajes de sobra conocidos para los amantes de sus videojuegos: Diddy, Cranky, Rambi o el avestruz Expresso.

El meollo del asunto girará en torno a un **coco de cristal mágico** que fue robado de las ruinas incas sagradas hace 200 años y que, casualidades de la vida, será encontrado por nuestro simio. A partir de entonces, **las bananas tendrán un efecto** sobre Donkey similar al de las espinacas sobre Popeye, algo que le vendrá bien para vérselas con **King K.Rool y sus Kremlings**.

La noticia de la aventura televisiva de Donkey Kong nos ha pillado a todos un poco en frío, porque nadie ha sabido decirnos cuándo **ni en qué cadena podremos verla**. De lo único lo que estamos seguros es que si finalmente llega a nuestros televisores hará trizas cualquier indice de audiencia que se le ponga delante.

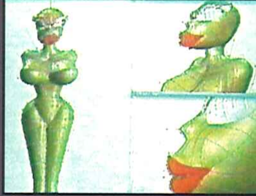

'Insektors'

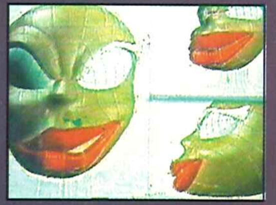
- Donkey será la estrella: un personaje honesto e inocente al estilo Forrest Gump.
- En la realización de la serie se utilizarán las técnicas de animación en 3D más avanzadas.


'Insektors'

De la tecnología se ocupa Medialab







Detrás de la serie de Doneky está ***Medialab****, una compañía francesa integrada en la órbita de* ***Canal +*** *y especialista en el empleo de las más avanzadas* ***técnicas de animación por ordenador****. En su currículum figuran trabajos como* ***'Insektors'****, que se emite en nuestro país.*



 Game Boy / 2 Megas / Acclaim-Torus Games / Aventura / Mayo-Junio

DRAGONHEART / *Acclaim y el cine siguen dando mucho juego*



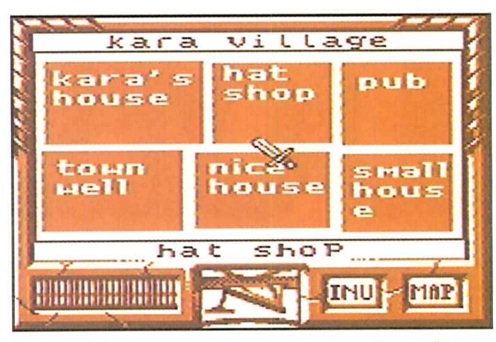
La portátil tendrá una aventura de leyenda

Un reino legendario, con dragones, castillos y mazmorras, como en un cuento de hadas, será el escenario de la aventura más singular que haya vivido tu Game Boy en mucho tiempo. 'Dragonheart' te dará espada y armadura, a ti te tocará poner el resto.

Caballeros andantes, espadas, campesinos sometidos a la tiranía de su señor, dragones, una reina compasiva, hechizos... Estos serán los mimbres que darán vida a una **singular aventura medieval, «Dragonheart»,** que ahora mismo vamos a presentaros en su adaptación **desde las pantallas del cine Game Boy**.

Tratándose de una versión peliculera, a nadie que esté al tanto de su voracidad por la pantalla grande le extrañará que sea **Acclaim** la que tome el mando de las operaciones, aunque sí habrá otros datos importantes que reclamarán vuestra atención por inusuales. El primero, que vaya a ser **Game Boy el único soporte** en el que aparezca el juego, pues la norma hasta ahora era que saliese primero la versión para Super.

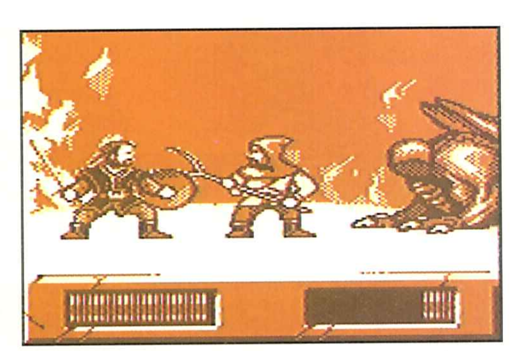
El segundo punto a destacar será la inclusión de «Dragonheart» en el género de las **aventuras de mazmorras**, un campo al que están más habituados los usuarios de PC. Este tipo de juegos invita a **explorar un mundo enorme a través de una lograda perspectiva subjetiva**, brújula y mapas, cuatro puntos cardinales que evitarán que os desorientéis y, en este caso, una **espada-puntero** que se encargará de **buscar objetos entre el paisaje** que puedan resultaros útiles.



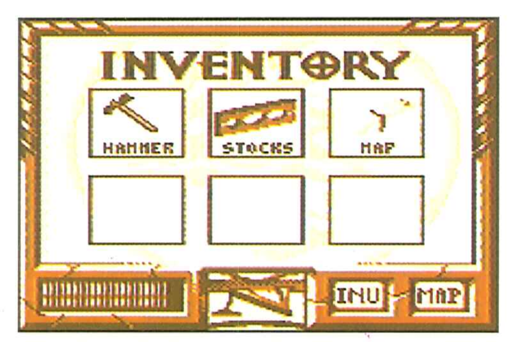
Esta espada hará de cursor para que os mováis por la pantalla en casos como éste, cuando tengáis que elegir a qué sitio dirigiros.

«Dragonheart» salpicará de épica vuestras vidas, os pondrá a **luchar contra dragones, a localizar objetos** con los que llenar vuestro inventario, a hablar con los habitantes de un pueblo y a discutir, no siempre con la palabra por delante, con los secuaces del tirano del lugar. Os llevará a un **mundo de leyenda** en el que nunca habéis estado y en el que (también conviene recordarlo) os sentiréis mucho más tranquilos si controláis un poquito de inglés. Do you understand?

La brújula que aparece en la parte inferior de la pantalla indicando el Sur guiará vuestros pasos en el juego hasta aldeas como ésta.



La perspectiva subjetiva dará paso a esta visión lateral cuando os toque pelear. En esos momentos peligrará vuestra barra de energía.



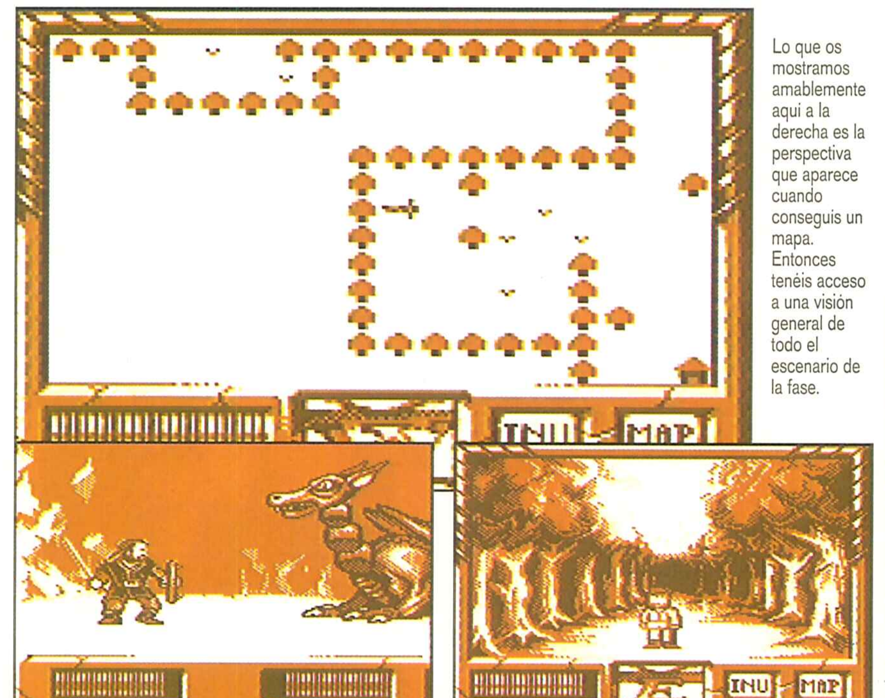
Desde la pantalla de inventario podréis ver los objetos que transportáis. Seguro que os serán de utilidad para más adelante.



En momentos como éste podréis elegir entre dos opciones: hablar con la gente del pueblo o 'curraros' con el guarda que los retiene.

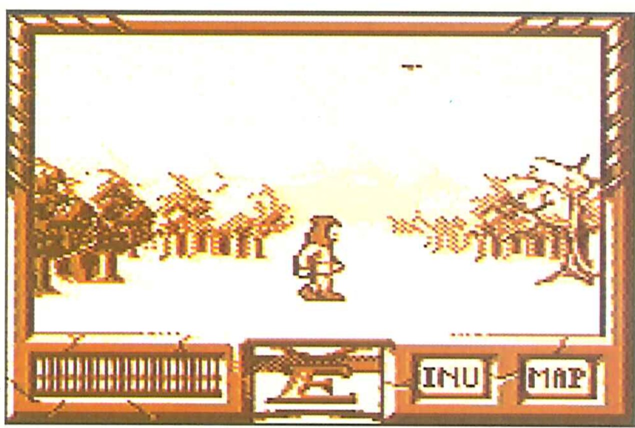


Llegamos al mismo asunto espinoso de siempre: los textos en inglés. ¡Qué queréis que os digamos que vosotros no sepáis ya!



Lo que os mostramos amablemente aquí a la derecha es la perspectiva que aparece cuando conseguís un mapa. Entonces tenéis acceso a una visión general de todo el escenario de la fase.

'Dragonheart' pertenecerá a un género, las aventuras de mazmorras, al que están más habituados los usuarios de PC.





El dragón pronto paseará por nuestros cines

Si además de jugar a 'Dragonheart' también queréis ver la peli, aún tendréis que esperar un poco hasta que llegue a nuestros cines. Será ya ***verano*** *cuando podáis ver a* ***Dennis Quaid*** *espada en mano, haciendo de caballero medieval especializado en la caza de dragones. A su lado estará nada menos que* ***Sean Connery****, aunque en un papel más que curioso:* ***pondrá la voz a Draco****, un espectacular dragón que cobrará vida gracias a unos efectos especiales similares a los utilizados «Parque Jurásico». De paso, nos ayudan a entender dónde se han ido los casi* ***50 millones de dólares*** *de presupuesto que ha tenido a su disposición el director* ***Rob Cohen*** *(«Dragón»).*







«Dragonheart» ha sido producida por la Universal y llegará a los cines de la mano de CiC. Las fechas de estreno aún no están claras pero fuentes de CiC nos han asegurado que no habrá que esperar más allá de este verano. Así que será con los calores cuando Dennis Quaid, el dragón Draco (iluminado por la Industrial Light&Magic) y las estupendas Dina Meyer y Julie Christie paseen palmito por las pantallas.

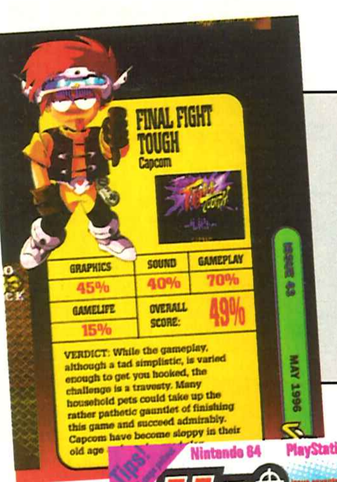
Están a la que salta



Dos revistas europeas ya cuentan entre sus páginas con pertinentes reviews de Super Mario RPG. No han pasado 15 días desde que el juego saliera a la venta en Japón, y estos chicos ya lo destripan. A nosotros nos da igual. Total, vamos a tenerlo en español...

Recortes: Consoles +, Game Power





¡Vaya palo!

Haggar se las prometía muy felices. Pensaba el de Final Fight que nadie daba palos como él, a los malos, se entiende. Pero hete aquí que va el Super Play y le deja a la altura del betún. Bueno, para ser exactos, dejan SU JUEGO a la altura del susodicho.

Recorte: Super Play



Olé, hasta en las costuras

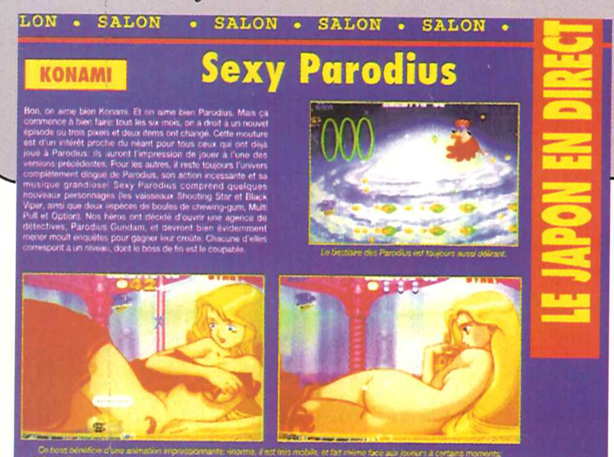
La madre de Orchid, la de Killer Instinct, está muy disgustada. Ella, que le había dado unos estudios, una educación, un futuro... Pues nada, a posar en cueritate para la prensa. En la portada de Ultimate aún hay algo de dignidad: mirad el sellito. En la foto de NMS no hay censura que valga, vamos que está todo al descubierto.

Recorte: Ultimate, NMS

Llévatelo calentito

¡La que se puede armar en los salones recreativos cuando el personal eche su monedita en la penúltima recreativa de Konami! Se agolpará la gente alrededor, todos jalearán al jugador, y para cuando la chica se desnude a más de uno ya se habrán salido los ojos de las órbitas.

Recorte: Consoles +



Les llevamos meses

En EEUU no están tan a la última como podríais pensar. Fijaos en la lista que publica Nintendo Power sobre los juegos que vienen, concretamente en 'Maui Mallard' y 'Pinocchio'. ¿Para cuándo? ¡Fall! O lo que es lo mismo, otoño. Claro que nosotros ya jugamos con ellos... en España.

Recorte: Nintendo Power.

RELEASE FORECAST



BASS MASTER II	SUMMER '96
KEN GRIFFEY JR.'S WINNING RUN	SUMMER '96
KIRBY'S SUPER DELUXE	SUMMER '96
LOBO	SPRING '96
THE LOST VIKINGS II	FALL '96
MAUI MALLARD	FALL '96
MOHAWK & HEADPHONE JACK	SPRING '96
1996 OLYMPIC SPORTS	SPRING '96
PINOCCHIO	FALL '96
ROAD RASH	FALL '96
SUPER MARIO KART	SPRING '96
SUPER MARIO RPG	SPRING '96
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	FALL '96

No te comas el tarro

¿A qué no sabes que contiene este tarro de cristal? ¡Una colección de uñas de los pies! ¡Puaff, qué asco! Pues resulta que es la base de la página de suscripciones de Nintendo Power. Y el slogan dice: Tus amigos nunca habían estado tan alucinados contigo desde que les enseñaste el tarrito...

NOT SINCE YOUR PRIZED COLLECTION OF TOENAIL CLIPPINGS HAVE YOUR FRIENDS BEEN SO TERRIFIED OF YOU.

Recorte: Nintendo Power

novedad Konami reedita un clásico

'TRACK & FIELD', OTRO CARTUCHO OLÍMPICO PARA CELEBRAR LOS JUEGOS

• Compite en 11 pruebas diferentes, contra un amiguete...

Vuelve el clásico, y esta vez con más... unidades. Konami **ha vuelto a editar 'Track & Field'**, uno de los mejores cartuchos deportivos programados para Game Boy. ¿Cómo que reeditar? Pues sí, como lo oís. El título de Konami **no es precisamente nuevo**, aunque lo cierto es que no ha perdido un ápice de calidad ni, como supondréis, de actualidad. La razón por la que la compañía japonesa ha decidido ponerlo de nuevo a la venta es que **no se distribuyeron demasiadas unidades en el momento del lanzamiento** (irá ya para dos años), y ahora, **año olímpico**, se quiere dar la oportunidad a todos los que se quedaron sin su copia.



'Track & Field' es una pasada deportiva que nos invita participar en **11 pruebas olímpicas**: 100 metros libres, salto de longitud, lanzamiento de martillo, 110 metros vallas, javalina, halterofilia, tiro con arco, triple salto, natación, disco y peso. Elegimos competir en todas ellas, por ese orden, entrenar o rivalizar contra un amigo en un **modo versus con Game Link**.

RPG Los ingleses ya lo "entienden"

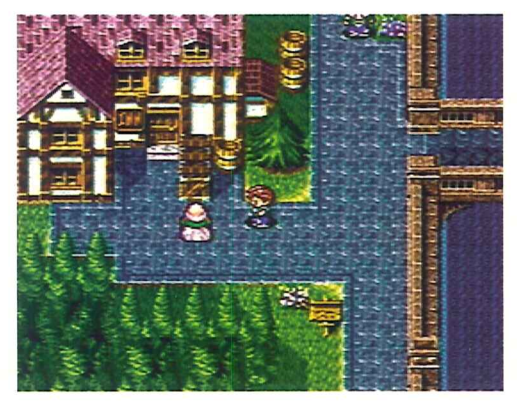
'LUFIA 2' HARÁ LAS AMÉRICAS

• Saldrá en Estados Unidos el verano que viene

Esta es la historia de 'Lufia 2', uno de tantos RPG japoneses que es noticia porque ha sido traducido y va **a probar suerte en el mercado americano** el próximo verano. La compañía responsable de este **24 megas es Natsume**, que ha imaginado para la ocasión un **equipo de 7 personajes** distintos, de los que el jugador puede controlar sólo a cuatro (entre ellos **Maxim, un cazador de monstruos** que es el héroe la historia).



La **perspectiva aérea** predomina en el apartado gráfico, mientras que las **batallas se desarrollan por turnos** y ofrecen la posibilidad de realizar ataques extraordinarios cuando se llena una **barra de energía que mide la ira** acumulada por el personaje durante el combate. ¿Os suena bien? Pues pronto en USA, y quién sabe si también por estas tierras.







• ***Ubi Soft** ha retrasado el lanzamiento de la versión **Game Boy de 'Street Racer'**. La compañía francesa mantiene que el programa no estará disponible al menos hasta septiembre u octubre, varios meses después de lo que se pretendía en un principio. Las razones para este aplazamiento pasan porque los **desarrolladores están tratando de afinar el producto** al máximo.*

• *La compañía **Time Warner Interactive**, que como todos sabréis anda a la búsqueda de nuevo nombre, ha sido recientemente **absorbida por Williams Industries**, uno de los grupos de hard/software más potentes del mundo. Y la cuestión es que la absorción no ha debido sentar nada bien a la gente de TWI ya que, según ha publicado la prensa estos días, **TWI ha empezado a recortar personal a marchas forzadas**.*

• *Según informaciones recogidas por el semanario **CTW**, los distribuidores de Nintendo en Gran Bretaña, **THE**, han dejado caer la posibilidad de que **'Mario RPG' no salga a la venta** en aquel país. Parece que Nintendo podría estar castigando a Square con esta medida: si recordáis, la compañía japonesa decidió hace unos meses dejar de programar para N64.*

• ***'FIFA 96' ha dejado de ser el rey en las listas de ventas inglesas**. El informe Gallup, correspondiente a la última semana de abril, coloca en **segundo lugar** al título de Electronic Arts, seguido de 'PGA Tour Golf 96' y 'Killer Instinct'. La versión SNES de 'Toy Story' aún o estaba a la venta en esas fechas.*

• *Parece que la **pasada edición del ECTS** de Londres tiene todas las papeletas para ser **la última**... que se celebra en primavera. Dado el escaso apoyo por parte de las compañías y la menor presencia de público y prensa, los organizadores podrían prescindir de la edición de mayo. De esta forma nos veríamos las caras con dos macroferias de videojuegos a lo largo del año. **El E3 de Los Angeles, en mayo, y el ECTS de Londres, en septiembre.***

La MAGIA de MIYAMOTO y los gráficos de Square van a romper moldes

MARIO CAMINA HACIA SUPER MARIO

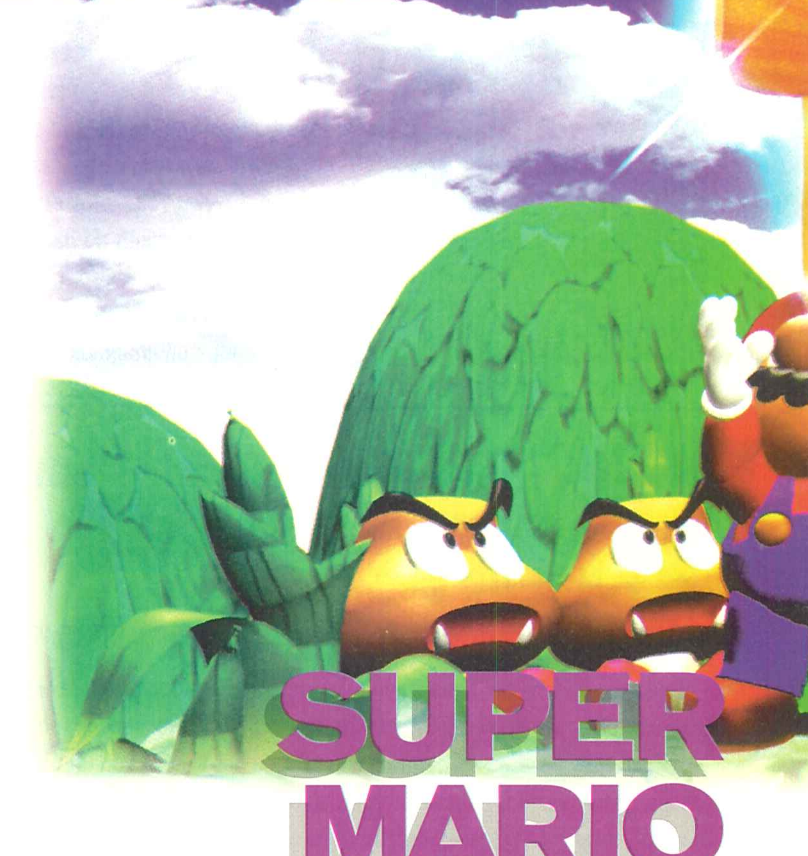
MARIO

*Un héroe del siglo XXI que empleará todo tipo de habilidades para **salvar el 'Mushroom Kingdom'**: desde armas y ataques especiales hasta su inteligencia para resolver puzzles.*



PRINCESA TOADSTOOL

*Como siempre, a ella le tocará pasar por el **trago más amargo** de la aventura: ser raptada por Bowser. Esta vez, sin embargo, la rocambolesca trama del juego le dará un **papel más activo** junto a su fontanero.*



Ha sido más o menos un año de trabajo. Un AÑO en el que s unieron el **talento creador de Shigeru Miyamoto** y la inneg ble experiencia de **SquareSoft** a la hora de programar juegos de Rol. ¿La espera ha valido la pena? Afirman que sí. 'Super Mario RPG' comienza a destilar gotas de su impagable esencia, y nos saben a fantasia, a renderizaciones, a **32 megas de puro RPG**. Además, llegan buenas noticias, y es que **el fontanero de Nintendo ya sabe hablar inglés**. La traducción del original nipón se ha llevado a cabo en Estados Unidos, con lo que **hemos superado la primera etapa del viaje** que lo puede traer a España...con los textos en castellano.

En espera de que llegue ese momento con el que todos soñamos, Mario y su **"Leyenda de las Siete Estrellas"** ya enseñan detalles de calidad. Sus gráficos renderizados con ayuda del chip **SA-1**, por ejemplo, que combinados sabiamente con la **vista isométrica** lograrán crear un **entorno tridimensional** a la medida de un personaje tan carismático.

Además, el juego nos brindará la oportunidad de descubrir **nuevas formas y volúmenes** en personajes como la princesa Toadstool, Yoshi o Bowser, el rey de los Koopas, y también de familiarizarnos con otros nuevos, como **Mallow** o **Geno**.

La estructura de juego incluirá **toques de acción** y hasta **insólitas fases de bonus**, aunque el Rol será su razón de ser. Todo estará pensado para hacernos disfrutar a fondo de lo que supone meterse en la piel de Mario y progresar junto a él, hacerle **subir niveles de experiencia**, compartir momentos de sueño que reparen su energia y, por supuesto, **comprar todo tipo de ítems** (ofensivos o defensivos) que le ayuden a salir victorioso de su viaje por el Mushroom Kingdom. Son tantas sensaciones por vivir que resulta casi impensable que 'Super Mario RPG' no esté finalmente entre nosotros. Sobre todo si pensáis que en Estados Unidos están a punto de disfrutarlo.



Como veis en esta imagen, los textos de 'Super Mario RPG' ya han sido traducidos al inglés. Éste es un primer paso imprescindible para que se pueda cumplir el sueño de tenerlos en castellano.

GENO

El tercer ***componente del equipo****, junto a Mario y Mallow. Usa un rayo láser y su magia le permite* ***aumentar el poder de sus dos amigos.***



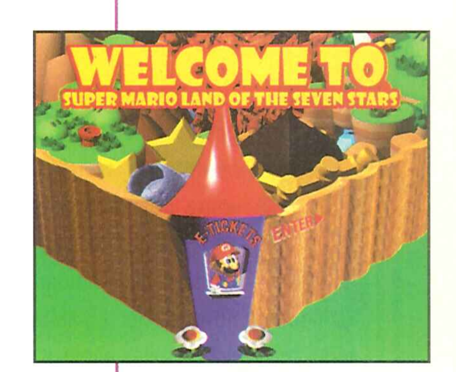
El argumento. La aventura comenzará...

...con el incorregible ***Bowser raptando a la princesa Toadstool****, como de costumbre. Sin embargo, cuando Mario esté a punto de rescatarla algo inesperado cambiará el curso normal de los acontecimientos:*

EL FUTURO DEL ROL

El Juego ya está en INGLÉS, ¿lo tendremos en castellano?

RPG



Smithy, una ***espada gigante****, se clavará en el castillo de los Koopas. Tras el impacto, Mario descubrirá que el* ***'Mushroom Kingdom'*** *ha cambiado a peor, y emprenderá el viaje para devolver las cosas a su sitio.*



Las carreras de dinosaurios serán una de las insólitas fases de bonus del juego. Para que Yoshi gane, tendréis que acompasar los movimientos al ritmo de la música.

YOSHI & BOSHI

Un juego de Mario no sería igual sin su inseparable dinosaurio. Esta vez, sin embargo, Yoshi se las tendrá que ver con un ***contrincante*** *que presume de ser imbatible: Boshi, un* ***ejemplar azul con gafas de sol*** *y cresta.*



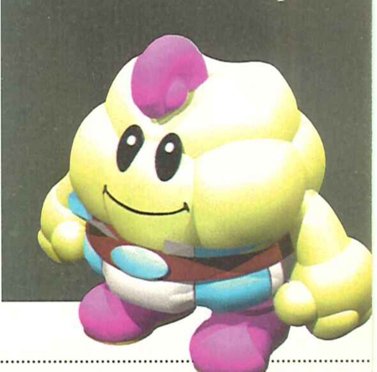




En estas imágenes podéis comprobar el sistema de menús que regirá los combates. Entre los ataques de Mario habrá bolas de fuego y hasta un implacable martillo.

MALLOW

Mario tendrá en este huérfano a un valioso ***acompañante de viaje****. Su extraña capacidad para* ***cambiar el clima*** *(podrá hacer que llueva o truene) le sacará de más de un apuro.*



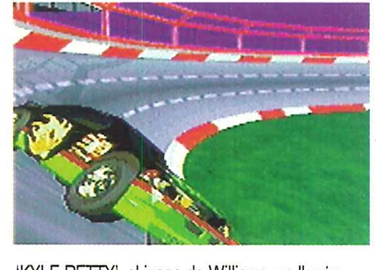
Tras ser anunciados a bombo y platillo, un buen número de cartuchos para Super Nintendo ha desaparecido de las listas...

¿Qué pasó con...?

Si alguna vez os habéis preguntado qué **pasó realmente con todos esos cartuchos que se anunciaron** en un montón de medios, en los tiempos dorados del 16 "biteo", seguid leyendo. En estas páginas vamos a daros unas cuantas pistas que nos acercarán su rastro. Caso por caso. Sin alarmas, eso si, como la de los yanquis, que dicen que **cada vez se cancelan más proyectos en Super Nintendo**. Hombre, eso lleva ocurriendo desde que la Super es Super.

Empezamos por **'Akira'**. Las primeras imágenes llegaron a Nintendo Acción en **abril del 94**. El juego tenia muy buena pinta y sus programadores, **HAND MADE** software, ya habían hablado con **THQ** para la venta de los derechos. Pasó tiempo hasta que volvimos a oir hablar de Akira de nuevo, esta vez desde **Electronic Arts**, que fijó una fecha de lanzamiento para finales del 95. Nunca se cumplió. El proyecto pasó a PC y terminó en **Amiga**. Ahora se rumorea que la idea ha resucitado... en **Nintendo 64**. Que **Otomo** nos pille confesados.

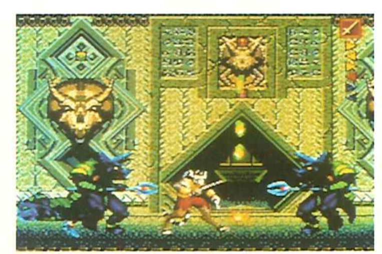
Una THQ embravecida juró y perjuró que tenía a AKIRA, Nintendo desató pasiones con COMANCHE y STARWING 2, JVC enseñó su RALLY y todos alucinamos, TECMAGIK dijo que iba a jugar en Super con STEVEN SEAGAL, ACCLAIM preparó su MONSTER TRUCKS con la mente que se dejaba llevar por el espectáculo... Y después de tantas promesas, ¿qué tenemos? Ni uno solo de estos juegos fueron finalmente producidos, jamás salieron a la luz...



'KYLE PETTY', el juego de Williams, no llegó a pasar el control de calidad de Virgin. Estaba anunciado, pero se cayó... ¿sin razón?

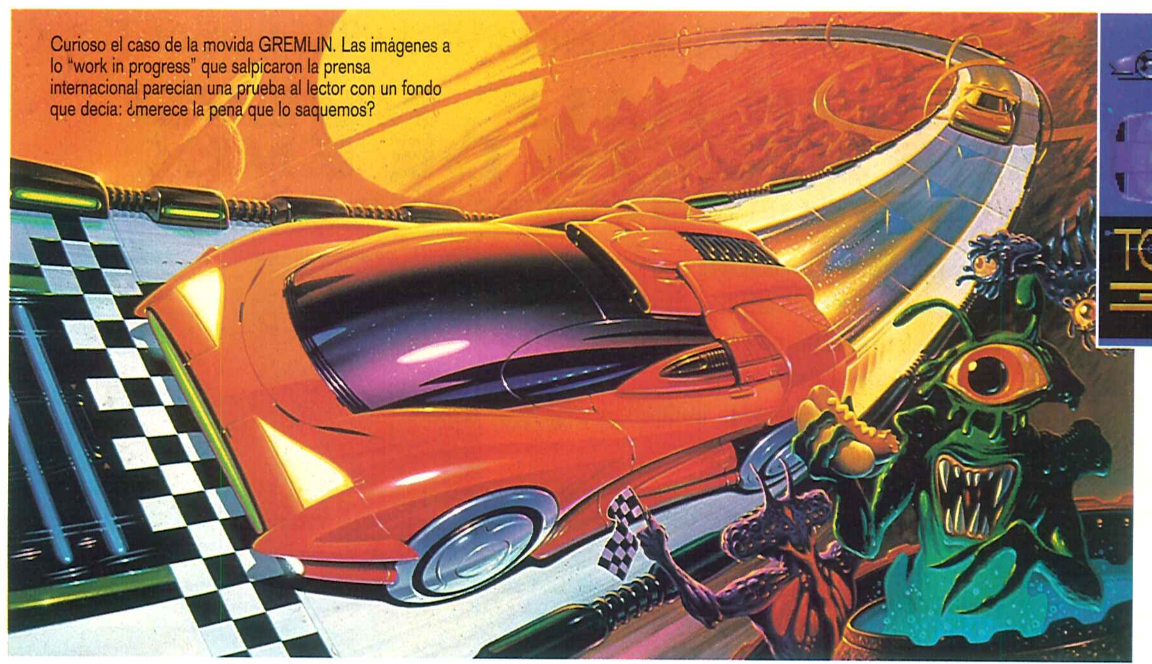
Vamos ahora con **dos cosas de coches**, las dos muy prometedoras. **'Powerslide'**, de **ELITE**, y **'Monster Trucks'**, de **ACCLAIM**, formaron parte de un reportaje dedicado a los juegos de coches que publicamos en mayo del 94. El primero era de **Motivetime** y estaba siendo desarrollado en colaboración con los ingenieros de **Ford Motorsport**. Fue fulminado por el elevado coste del chip FX2. Lo de 'Monster Trucks' no está tan claro. Aquí pensamos que Acclaim nunca estuvo convencida de la **calidad del juego** y que por eso no se difundieron pantallas reales, sino **fotos estáticas**. Agua de borrajas.





Los tipos duros de 'CONVERSE CITY HALL', de VIRGIN, no jugaron a baloncesto ni una sola vez. La aventura de ACCOLADE, 'FIRETEAM ROGUE' (a la izquierda), nunca nos preocupó lo más mínimo. Y 'AKIRA', ay Akira, la obra cumbre de HAND MADE SOFTWARE, acabó desviando sus pasos, ya veis que excelentemente animados, hacia un ordenador, puagg, casi sin vida: el Commodore Amiga.





Curioso el caso de la movida GREMLIN. Las imágenes a lo "work in progress" que salpicaron la prensa internacional parecían una prueba al lector con un fondo que decía: ¿merece la pena que lo saquemos?



Dos de coches que prometían, 'RALLY', a la izquierda, y 'MONSTER TRUCKS', a la derecha, no llegaron a calentar motores en la Super. El de JVC, con sus coches reales, se comía toda la memoria y más de la consola. El otro fue una fantasmada.



En el **número 24** de <u>la revista</u> nos hicimos eco de lo último en coches de **Gremlin**, **'TOP GEAR 3000'**, la continuación a una saga plagada de éxitos. Eran imágenes en proceso, una carátula alucinante y poco más. Entendemos que Gremlin trataba de conocer la opinión del lector antes de sacar su juego. La **respuesta no fue muy favorable**: se juzgaba la facilidad con que Gremlin repetía conceptos, así que **no hubo ni TOP GEAR, ni número 3.000**.

Salto atrás para comentaros lo que ocurrió con **Steven Seagal** en Super Nintendo. **Junio de 1993**, **Tecmagik** nos cede las primeras imágenes de un **beat´em up** llamado **'STEVEN SEAGAL'**. Imágenes digitalizadas, patadas, hasta la coleta estaba allí. Pero los ingleses decidieron centrarse en **'Pink Panther'**, que sí salió, y para cuando se dieron cuenta no había compañía...

Otro tanto le debió ocurrir a **Accolade** para no llegar a tiempo con su **'FIRETEAM ROGUE'**. Lo que a mediados del 94 iba a ser una **aventura total**, a mediados del 96 sigue siendo una fantasmada. Había imágenes, bocetos, textos, pero el tema pasó por muchas manos: se terminaron **'Bubsy II'** y **'Pelé'**, y nos cerraron las puertas en las narices.

Ya para terminar, nos vamos a meter con **los juegos más modernos** que han dicho NO al lanzamiento. **'RALLY'** es el primero. La conversión a SNES del programa de JVC era, a pelo, imposible. **'KYLE PETTY'S NO FEAR RACING'** no fue ningún sueño. ¡Jugamos con los **24 megas** en eproms! Era de **Williams** y para cuando **VIRGIN** tuvo idea de lanzarlo... **no pasó sus controles de calidad**. Igualito que **'CONVERSE CITY BALL TOUR'**, de la misma compañía, que se presentó en un **ECTS** y allí se quedó. Tal es la facilidad de Virgin para hacer y deshacer cosas.

EL CASO Nintendo

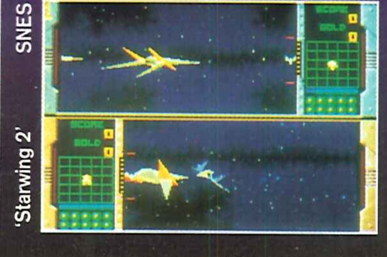
Hasta tres cosas con ***chip FX2*** *ha dejado colgadas Nintendo en la cuerda, siempre floja, de lanzamientos. Ni* ***'FX FIGHTER'****, ni* ***'STARWING 2'****, ni* ***'COMANCHE'*** *llegarán a Super Nintendo a menos que ocurra un milagro jugable. Y San Programa no está para estos trotes. Así han ocurrido los hechos: De 'FX Fighter', proyecto de* ***Argonaut****, se dijo que había pasado a N64, y luego apareció en PC. No lo veremos jamás. 'Starwing 2' saldrá en Nintendo 64 bajo el nombre de* ***'STARFOX 64'****, aún provisional. Otra vez Argonaut se ha encargado de todo. 'Comanche' se perdió durante los toques finales del desarrollo, a pachas entre* ***Nintendo y Novalogic****. El helicóptero no se movía con fluidez, la acción corría racheada, no se podían mover tantos polígonos y los gráficos no eran capaces de contrarrestar todos esos efectos. Lo mejor era, pues... que no saliera.*



SNES 'Comanche'



SNES 'Comanche'



SNES 'Starwing 2'



SNES 'FX Fighter'

30 IDEAS NINTENDO

1) *Vemos que llevas puesto en la solapa el pin del número pasado. No es mala idea para empezar Nintendo Acción.*
2) *No te creas, que este mes también hay regalos: sorteamos nada menos que 50 cartuchos de 'Toy Story'.*
3) *Así que ya sabes: ponte a buscar las diferencias como loco.*
4) *Vayamos por pasos. Primero, a ver que nos traen las 'Options'.*
5) *¡Alucinarax con lo nuevo de Kirby!*
6) *¡Fliparax con el avance de 'Super Mario RPG'!*
7) *Y no te decimos lo que harax con el nuevo 'Dragon Ball' porque sería de mal gusto y hay gente mayor delante.*
8) *Nos apetece un póster. ¿Qué tal uno de 'Breath of Fire II'? ¡Marchando!*
9) *Pero no nos movemos de aquí sin empaparnos antes la 'Superstar' del juego.*
10) *¿Habéis leído ya lo de la serie de TV de Donkey? Que se preparen Carrascal, Lobatón y compañía.*
11) *El once es un número de infarto, porque once jugadores ganarán la liga. ¿Atleti, Barça o Valencia?*
12) *Ponte en forma, que hay que rebajar esos michelines, que se acercan las Olimpiadas de Atlanta.*
13) *No hace falta que te canses. Basta con que juegues a 'Olympic Sports'.*
14) *Nos vamos de 'Dossier', que nos han dicho que este mes viene fuerte.*
15) *¡Tenían razón. Diez páginas rebosantes de actualidad en 64 bits!*
16) *Por cierto, lo de 'Shadows of the Empire' pone taquicárdico a cualquiera.*
17) *Así que nos vamos al cine, o mejor dicho, de preeestreno con 'Dragonheart'.*
18) *Es la hora del manga. Todo aquel interesado, preséntese en 'Mangamanía'.*
19) *Libera al animal que llevas dentro. Métele fuerte a los macarras de 'Final Fight 3'. Tienes 4 páginas para desahogarte.*
20) *Veinte más o menos son los juegos que se quedaron en el tintero.*
21) *¡No te enteras! Te hablamos de nuestro reportaje sobre juegos cancelados.*
22) *Una buena idea sería que mandases tu carta al nuevo Big N, que el mes que viene va a dejar su sección irreconocible.*
23) *Todavía nos quedan balas en la recámara: ¿qué tal 'Toy Story' para Game Boy?*
24) *Ponte al día con los cómics esos de Spirou que tienes aparcados en la estantería desde hace años.*
25) *Haznos caso, así no te pillará de nuevas el juego que ha hecho Infogrames.*
26) *¿Acaso pensabais que íbamos a gastar 30 ideas sin decir una palabra de nuestras guías? De eso nada.*
27) *Comenzamos con la de 'Donkey Kong Country 2', que el mes que viene estará terminada y envuelta para regalo.*
28) *Seguimos con la de 'Yoshi's Island', que todavía va a tardar un poco.*
29) *Y terminamos con un dulce: seis páginas-cañón de 'Secret of Evermore'.*
30) *Salimos pitando con una de las sorpresas de la temporada, 'Toshinden' de Game Boy. A ver si el mes que viene podemos repetir la hazaña.*

japón De los creadores de 'Illusion of Time'

'DARK HALF', NUEVO PROYECTO DE ENIX

• Se trata de un RPG todavía en preparación



Japón sigue siendo una fuente inagotable de RPG. Una nueva muestra de ello nos viene esta vez de la mano de Enix y su último proyecto, que responde al nombre de **'Dark Half'**.

A juzgar por las **primeras imágenes** a las que hemos tenido acceso, esta "Mitad Oscura", que Enix está desarrollando en **colaboración con el grupo Westone**, se decantará esta vez por la **perspectiva isométrica a la hora de presentar la acción**. El sistema de menús será por otro lado el característico en los RPG más puros, así como el método de batalla.

El juego tiene la firma de los chicos que crearon 'Illusion of Time', así que no le perderemos la pista.

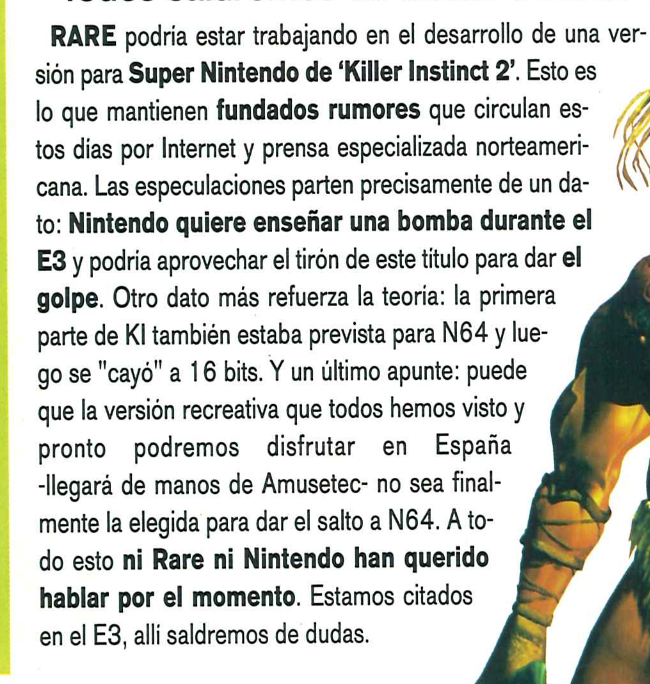
---

rumor Está apunto de aterrizar la recreativa en España

'KILLER INSTINCT 2' PODRÍA LLEGAR A SNES

• Todos saldremos de dudas durante el E3

RARE podría estar trabajando en el desarrollo de una versión para **Super Nintendo de 'Killer Instinct 2'**. Esto es lo que mantienen **fundados rumores** que circulan estos días por Internet y prensa especializada norteamericana. Las especulaciones parten precisamente de un dato: **Nintendo quiere enseñar una bomba durante el E3** y podría aprovechar el tirón de este título para dar **el golpe**. Otro dato más refuerza la teoría: la primera parte de KI también estaba prevista para N64 y luego se "cayó" a 16 bits. Y un último apunte: puede que la versión recreativa que todos hemos visto y pronto podremos disfrutar en España -llegará de manos de Amusetec- no sea finalmente la elegida para dar el salto a N64. A todo esto **ni Rare ni Nintendo han querido hablar por el momento**. Estamos citados en el E3, allí saldremos de dudas.



N64 sí tiene CD



Enviado especial. JAPON.

Crónicas de un Redactor estrella

Ya es seguro: Nintendo 64 tendrá soporte CD. Esta foto en primicia es la prueba definitiva de que Nintendo se ha decantado finalmente por el disco compacto frente a los cartuchos. ¿Que cómo la conseguí? Fácil. Un soplo a tiempo me puso al tanto de la debilidad de Miyamoto por la cocina española, así que mi invitación no se hizo esperar: una irresistible fabada comenzó a allanarme el camino y el vino de la tierra hizo el resto. Todavía no habíamos llegado a los postres cuando el genial programador se rindió y aflojó la susodicha instantánea (una del modelo "pop-art" N64) y otras partes de su anatomía que prefiero callarme. Pero lo mejor viene ahora, porque Shigeru me comentó los CD en que estaba trabajando: uno de fútbol, dijo, otro de carnes importadas y la enésima entrega de un famoso personaje de Nimpondo, digo Nintendo. **¿Ficción o realidad?**

El chiste



Gabinete de Crisis

Ocean e Infogrames acaban de sellar un importante compromiso: algo así como un matrimonio entre grandes, por poderes y con los papás de acuerdo. De padrinos hemos hecho nosotros, que alumbramos la noticia por doquier. Y la lista de boda incluye unos cuantos miles de millones de facturación y mucho personal que corre arriba y abajo para que no le quiten el sitio frente al ordenador. Sin sacerdote de por medio. La celestial figura se ha visto reemplazada por otra con forma de tiburón. Pero si que ha habido convite, y hasta ¡Vivan los novios! La invitación, por rigurosa etiqueta, en pleno Canal de la Mancha. ¡Ay, si Nelson levantara la cabeza! Y los gritos, por cuenta de los distribuidores en España de los productos de cada compañía. Las tartas llegarán al rio, eso ni lo dudéis. Lo más gracioso del caso sucedió cuando alguien gritó ¡qué se besen!, ¡qué se besen! Y las dos multinacionales acercaron el morrito, para escarnio de la falla de San Andrés, que para aquel entonces planeaba algo en Los Angeles: en el E3 sabremos de su primer hijito...

SuPeR sTaRs

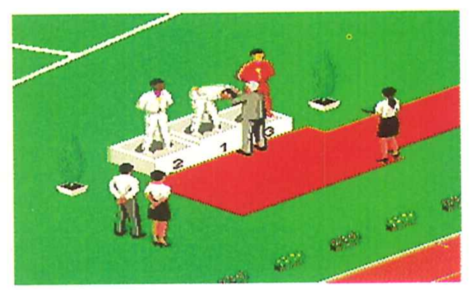
SNES - GAME BOY

Las olimpiadas de la animación

Olympic Summer Games



Historia. *La intro de la versión SNES es toda una lección de historia olímpica ilustrada.*



El premio. *Al finalizar cada prueba, y siempre que resultemos entre los tres primeros, se nos colocará una medalla.*



Una de records. *Para el que se sienta capaz de batirlos, aquí están los records olímpicos de cada prueba.*



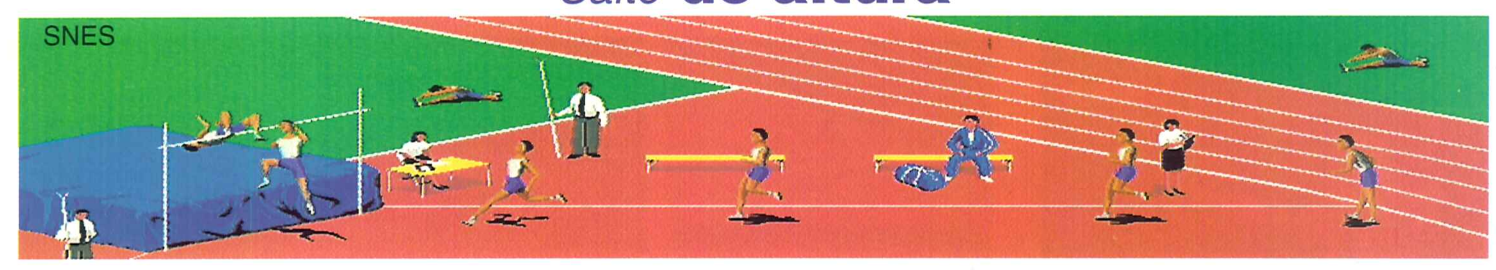
THQ ha sustituido **'lastability'**, que dicen los ingleses -duración, longevidad-, por **desinhibición gráfica y técnica** en este genial cartucho que ha devorado con **Tiertex**. Quiere decir esto que sus juegos olímpicos van a proyectar una **sensación de realismo incalculable**, pero que no llegan a explotar adecuadamente sus posibilidades de argumento. Sucede en ambas versiones, tanto en Super como en Game Boy, pero bueno, antes de meternos en camisas de muchas varas, vamos a ver qué nos traen estos bombones.

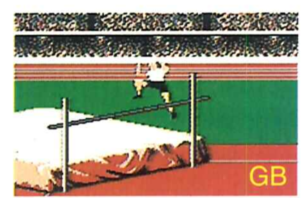
'Olympic Summer Games', y no '1996 Olympic Sports', es el **genuino cartucho olímpico**, el único con licencia oficial **Atlanta 1996**, eso sí, de la mano de **US Gold**. Ambas versiones despliegan los juegos sobre **10 pruebas** que se reparten **atletismo y tiro** en desequilibrada proporción: 8 para los atletas (100 metros, 110 vallas, lanzamiento de disco, salto de altura, triple salto, salto de longitud, pértiga y javalina) por dos para el resto (tiro al plato, tiro con arco). El **desarrollo de las competiciones es prácticamente idéntico** en ambas pantallas: la estructura, el mismo sistema de juego... Encontráis cambios únicamente en el **número de corredores** que participan en las pruebas de velocidad en Super (4, por tres en Game Boy), en las **perspectivas** (isométrica para la versión SNES) y en la posibilidad de hacer un **frente a frente** e incluso de que participen **8 jugadores** en la versión grande. Lo del frente a frente, o sea dos atletas a la vez, se queda sólo para los 100 metros y lo podéis reclamar en las opciones. Lo de los 8 jugadores es cuestión de que marquéis 8 contendientes en la lista de nombres que aparece inicialmente.

Quedaos con la cifra de pruebas que os hemos dado: 10. Y ahora pensad en lo que decíamos más arriba. **¿No os parecen pocas pruebas?** Quizá en Game Boy hubiese bastado el número, pero en Super se queda algo corto. Todo tiene una explicación, y ésta reside en el apartado técnico. Las olimpiadas de THQ son las olimpiadas de la animación. En este concepto reside la clave de este cartucho. Los atletas gozan de una **animación excepcional** y la labor en el diseño de sprites es encomiable. Los **movimientos del cuerpo en carrera**, los saltos, el vuelo desde la plataforma de longitud están **resueltos magníficamente**; de hecho, quizá a estos tipos sólo les falte sudar y levantar las manos cuando cruzan la ▶

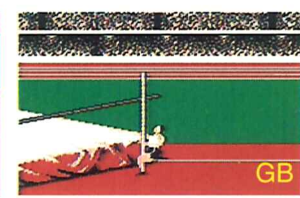
SPORTS

Salto de altura









El tope está en los 2,50. Alcanzas el cielo si te estiras tantos centímetros. La clave está en **correr** hasta que te duelan los dedos y en **tirar del mando hacia arriba en el momento justo**. Fíjate bien: a la hora de de enfrentarse a la barra, el atleta hará ademán de saltar. **Espera hasta el último instante y presiona arriba**. Hecho.

Tiro con arco



El arco no es quizá de las disciplinas olímpicas más "conocidas" pero, aún así, THQ se ha empeñado en incluirla. Será porque **no "come" mucha memoria** y también porque **resulta fácil y adictiva** a la hora de jugar. Con un botón se toma fuerza y con el otro se suelta la cuerda. Ya está.



nO eStá En acCióN

Game Boy • Escasez de pruebas.
• Faltan marcadores.

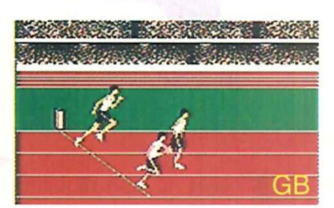
Diez pruebas de fuerte componente atlético marcan los cartuchos oficiales de las olimpiadas de Atlanta.

eStá En acCióN

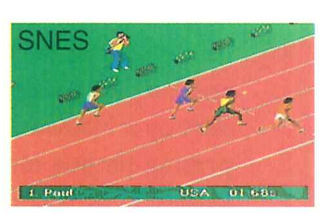
Game Boy • Las animaciones, los movimientos, el número de jugadores.

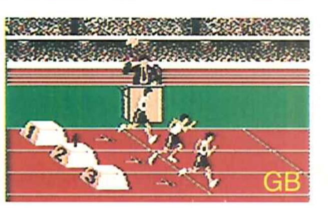
100 metros lisos





Primeras tres diferencias entre las dos versiones. Una, **el número de calles**: cuatro en Super por tres en Game Boy. Dos, la **perspectiva, que se va al 3D** en 16 bits, lo que da mucha más profundidad a la acción. Y tres, la posibilidad de **correr frente a frente** con un amigo, simultáneamente, en la versión SNES. Por lo demás, el **"botoneo"** es básico en ambos cartuchos. Rojo y amarillo, rojo y amarillo...







GAME BOY

THQ/Tiertex

4 Megas - Cont.: -
- Vida - 4 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Deportivo, arcade, olímpico. Hay que aporrear los botones, batir los tiempos...

• Desarrollo: Diez pruebas divididas en dos modalidades: la atlética (ocho) y la de tiro (dos).

• Tecnología: Sobresalen las animaciones y la potencia gráfica. Un vuelco a los juegos deportivos.

• Duración: Es fácil adaptarse al mecanismo de las pruebas. La clave está en el número de jugadores.

• Super Game Boy: Proporciona mayor definición, y si tienes un mando turbo, nadie te parará.

• Gráficos Sprites enormes y bien definidos (aunque todos iguales). La sensación de realismo, inmejorable. **89**

• Sonido Marchoso y chispeante, pero bastante repetitivo. De los que entusiasman al principio y luego invitan a bajar el volumen. **80**

• Movimientos La animación es el quid de la cuestión. Sobresaliente, magistral e increíblemente fiel a la realidad. **92**

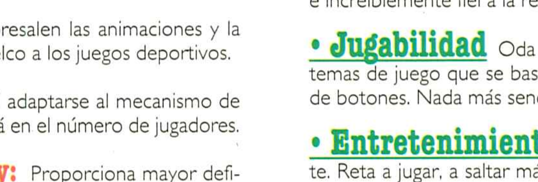


• Jugabilidad Oda a los clásicos sistemas de juego que se basan en el *aporreo* de botones. Nada más sencillo. **90**



• Entretenimiento Pica y divierte. Reta a jugar, a saltar más. Es fantástico... pero si tuviera alguna prueba más... **90**





• Opinión Por **Juan Carlos García**

THQ ha rozado la **gloria deportiva** brindando al jugón posibilidades increíbles sobre la base de un cartucho **simple, atractivo** a primera vista. Conseguir todo eso en una Game Boy parecía hace poco tarea imposible. **Sprites enormes**, agilidad en cada movimiento, menuda panzada técnica que se han dado los tíos. Sólo una pega hay que ponerle a todo esto: la **escasez en el número de pruebas** y de corredores en las líneas de 100 metros y vallas.

• Recomendación

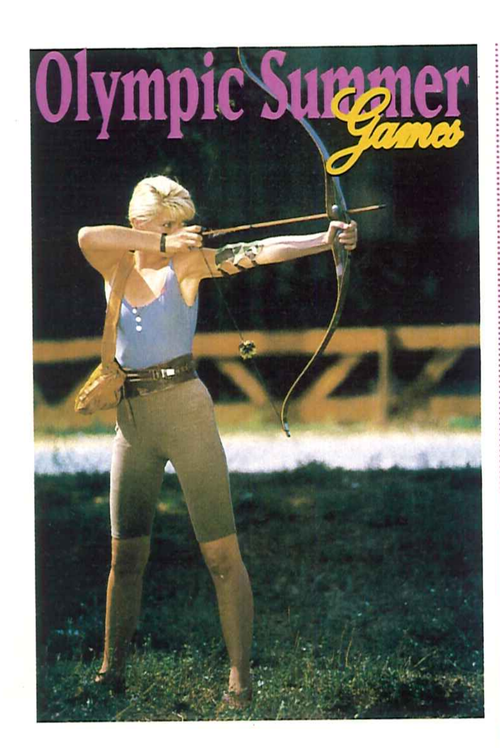
Todos los públicos. Que se calcen antes el chándal.



•Alternativas

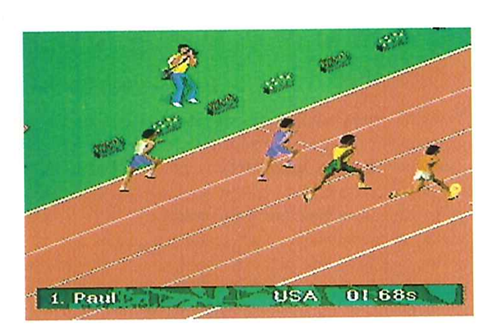
Una, clara: **'Track & Field'**. No tiene licencia olímpica, pero sí un buen número de pruebas

SuPeR sTaRs



meta. ¿Cómo se puede meter todo eso en 16 megas, 4 en Game Boy, sin que la extensión del cartucho se resienta? Pero el exigente acento tecnológico también tiene repercusión sobre otros esquemas. Por ejemplo, **da la impresión de que los atletas son todos iguales**. Y más, **faltan marcadores en pantalla**: uno que señale el porcentaje de velocidad que alcanzamos en carrera o salto.

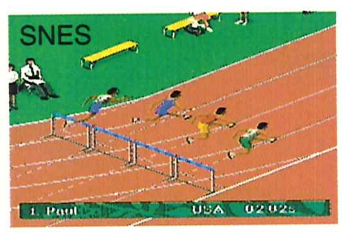
De lo que no podemos quejarnos es del modo de juego. El clásico **"aporreo" de botones** regresa a Nintendo y nos pilla con los dedos preparados. Luego, para realizar cada prueba hay que combinar movimientos del pad, y precisamente la dificultad para superar algunas pruebas es lo que otorga el gancho de jugabilidad que un título olímpico de exigüo número de competiciones necesitaba.

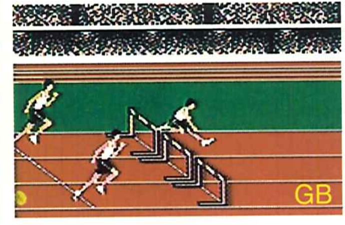


nO eStá En acCióN

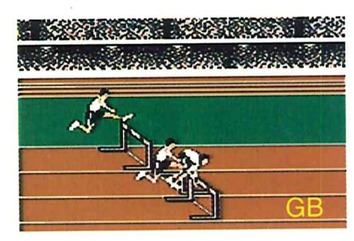
SNES. • *Pocas pruebas.*
• *Que con el "mando turbo" no te pare nadie.*

110 metros **vallas**



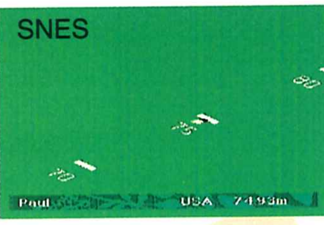




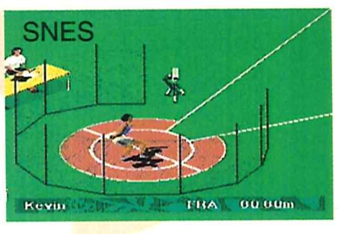


La misma base de los 100 metros con la añadidura de los obstáculos cíclicos y la distancia extra. La prueba obliga a ser más **hábiles**, a **presionar arriba** lo bastante antes de cada valla. Nos gusta apurar la jugada, **nos encanta cómo cae el corredor en la versión GB,** pero nos han dejado un tanto pluff las animaciones en el choque contra la valla en SNES y el empujón del scroll a nuestro hombre.

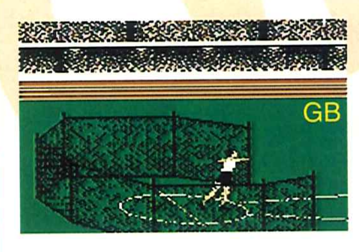
Lanzamiento *de Disco*

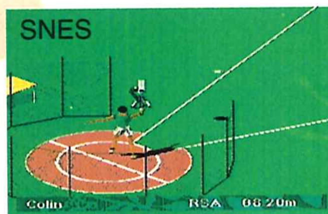


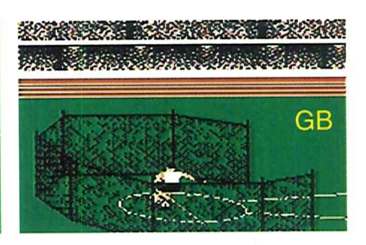




Una de las pruebas que más obliga a **coordinar movimientos**, y a hacerlo rápido. En Game Boy hay que empezar **rotando el pad** para luego acertar en el momento justo del lanzamiento. En Super Nintendo basta presionar un par de botones también en el instante adecuado. **Pasarse significa invalidar el tiro**, y no llegar, pues quedarse corto. **Tres opciones** para batir el record del mundo.

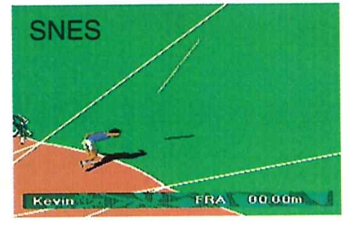


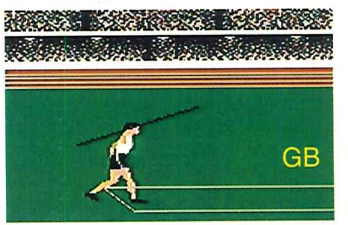




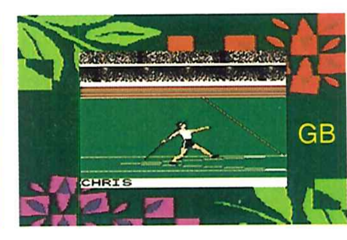
Lanzamiento de **Javalina**





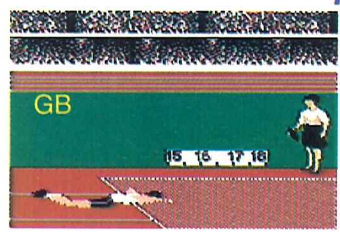


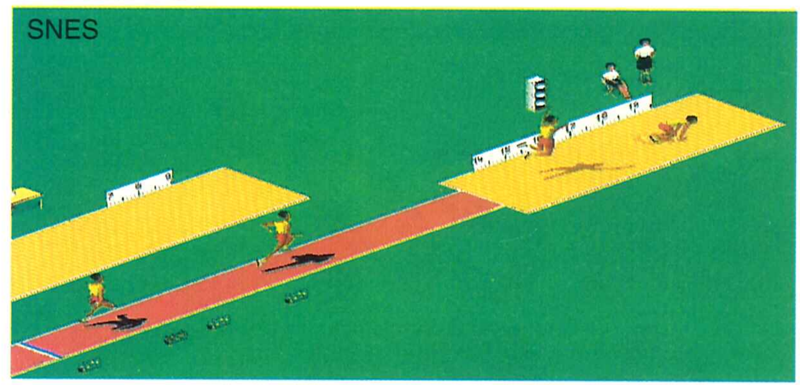




Un deleite para la vista. La animación de los atletas a la hora de soltar la javalina es impresionante, te deja boquiabierto. Todo empieza por **correr rápido** y termina soltando la lanza **antes de que el colega pise la línea** que los jueces miran tan fijamente. Ya veis que las **perspectivas son diferentes** en ambas versiones, **no así la mecánica de la prueba** ni la forma de ajustar el lanzamiento, con un botón final que invita a **apurar el ángulo.**

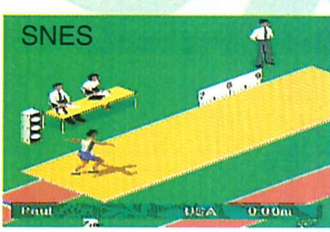
Triple **salto**





Uno no sabe si disfruta más haciendo saltar hasta tres veces a nuestro hombre, o simplemente dejándole caer al suelo. Si salta, y lo hace bien, nos quedaremos con la **coordinación de reflejos y el movimiento de piernas** en el aire. Si se estampa, y ocurre en cuanto dejes de pulsar arriba en el momento preciso, os sorprenderá el **puñetazo al suelo que se marca el corredor**. Lo dicho, que tendréis que decidiros.

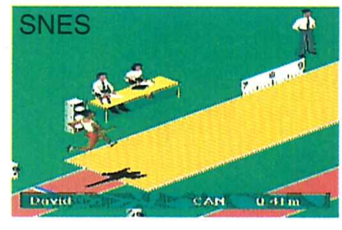
Salto de **Longitud**





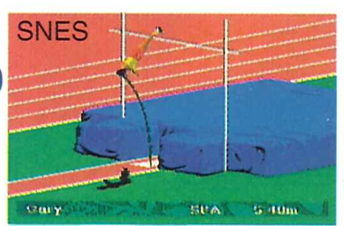
De nuevo la base de esta prueba está en la **velocidad que alcancéis antes de pisar la tabla**. Luego basta con **pulsar arriba-derecha, ojo al ángulo del salto** que aunque no lo diga por ninguna parte está contando en ese momento, para volar como Carl Lewis.

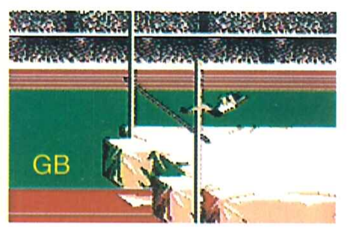




eStá En acCióN
SNES • Gráficos, animaciones • Los 8 jugadores.

Salto con **Pértiga**





Quizá **la más complicada** de todas las pruebas. No sólo hay que correr con ganas, sino que además hay que **acertar a la hora de bajar la pértiga** y por supuesto de levantaros en el aire la cantidad de metros exigida. Todo resulta de una **combinación izquierda-derecha** en el pad, que debe **hacerse en el momento apropiado**. Y siempre que uno venga embalado.

Tiro al **Plato**





A nosotros nos sobra esta prueba. No sabemos lo que pensaréis, pero el caso es que no atrae demasiado disparar a un plato cuando vienes de batir records en los 100 metros. Y además tampoco es de las fáciles, ni jugables. **Con un botón se pide plato, con el otro se suelta el cartucho**. ¿Posibilidades de acertar? Pocas y cuando menos te lo esperas. Igual en SNES que en Game Boy.

SUPER NINTENDO

THQ/Tiertex

16 Megas - Continuaciones: - - Vida - 3 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: ¿Nos repetimos con lo de arcade olímpico? Bien, pues estamos ante un cartucho deportivo con licencia olímpica oficial.

• Desarrollo: La misma estructura que visteis en Game Boy. Diez pruebas, seccionadas en idéntica proporción.

• Tecnología: A la sobresaliente animación de los olímpicos se le une renderización y toques coloristas por todas partes.

• Duración: El número de pruebas se queda corto, pero la opción de 8 jugadores y el "head to head" en 100 metros garantizan algo más de tiempo.

• Gráficos Otra vez sprites desbordantes y musculosos. Mucho ojo a la peña que vaga alrededor del campo. **90**

• Sonido Más animada, más variada, mejor concebida que la de Game Boy, pero algo repetitiva, también, al final. **89**

• Movimientos Más realismo imposible, a estos chicos les sale la vida por las orejas. Jugar es estar en las Olimpiadas. **91**

• Jugabilidad No nos gusta que los atletas ejecuten los movimientos aunque nosotros no hagamos señales con el pad. **88**

• Entretenimiento La salsa la ponen esta vez 8 jugadores que pugnan por conseguir medallas, correr mucho... **90**

• Opinión Por **Juan Carlos García**

Lo lógico es que hayáis sacado una opinión muy positiva del cartucho olímpico en ambas versiones. Pero como somos así de gamberros, vamos a aprovechar para hacer de abogados del diablo. ¿Qué cosas no nos han gustado de este cartucho? Bueno, pues que los atletas corran aunque no pulsemos el mando, que todos los jugadores parezcan iguales, que no haya marcador de potencia/velocidad y que se agoten tan pronto las pruebas. El resto es excelente.

• Recomendación

Sin barreras de edad. Para los que quieran apurar el espíritu olímpico.



•Alternativas

Un pionero en juegos de verano. Vale **'Winter Olympics'** si lo que se busca es algo olímpico.

Breath of fire II

Un RPG puro para fanáticos del género



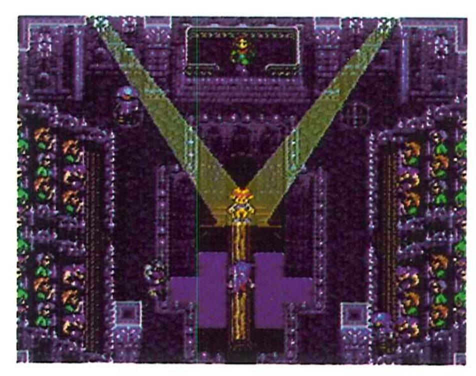
Encantado de conocerte. *Bow, un ladronzuelo, es el primero de los siete acompañantes que se os une en el viaje.*

Por primera vez en la historia de Nintendo Acción gozamos de la oportunidad de comentar dos RPG en números consecutivos (el mes pasado fue'Secret of Evermore'), un hecho regocijante que dice mucho en favor de las compañías que nos los traen. Vaya por delante nuestro agradecimiento en nombre de los muchos fans de los juegos de Rol que hay en este país, y que seguro que están ávidos por saber qué encantos les ofrece 'Breath of Fire II'.

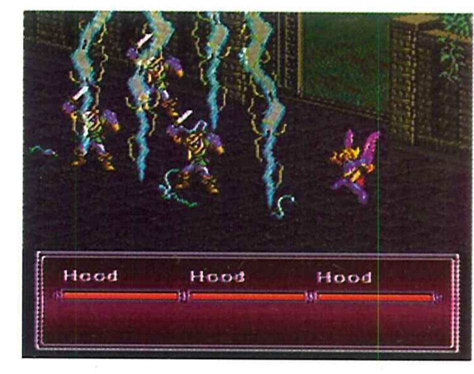
Un par de cosas a modo de presentación. Lo primero es el argumento, que os sitúa en una especie de **mundo medieval** (¿a que no os lo esperabais?) en el que presenciar sucesos mágicos o cruzarse con un dragón es algo que no sorprende a nadie. Lo que sí es sorprendente es que no tengáis claro desde el principio qué está pasando allí y cuál es vuestro objetivo en el juego. Aunque al final descubrís que vuestra misión es salvar el lugar de unos demonios invasores, la continua **presencia de tramas paralelas y aventuras menores** hace que a menudo la **historia principal** quede apostada **en un segundo plano**.

Y lo segundo, un aspecto muy importante que no debe quedar en el tintero. Hablamos de los diálogos y la comprensión, porque **los textos no están traducidos**. Si tenéis un nivel medio de inglés no hay problema para coger el sentido de las frases, pero en cualquier caso **el juego viene acompañado de un libro de pistas** que os puede ayudar bastante si lo vuestro no son los idiomas.

Ya metidos en faena, 'Breath of Fire II' se presenta como un **RPG bastante más difícil** y complejo a la hora de jugar que otros como 'Illusion of Time', lo cual puede ser muy del gusto de los fans del género. ¿Por qué? Bueno, pues por datos como que **los combates se desarrollan por turnos**,de forma similar a los juegos de tablero, algo que además puede llegar a ser irritante debido a que es casi imposible avanzar durante más de cinco segundos en cualquier desplazamiento sin que os encontréis con que la vista general pasa a ser isométrica (cambia para las peleas) y os toca veros las caras con uno o varios rivales a la vez. Además, no hay nada que indique previamente dónde se encuentran los malos, con lo que cada exploración de una nueva zona del mapa



Comienza el espectáculo. *Esta pelea en el Coliseum llega en una de las muchas historias paralelas a la principal.*



Cada vez más fuerte. *Conforme ganáis puntos de experiencia y subís el nivel de vuestros personajes, aumenta el poder de los ataques que podéis realizar durante los combates.*

El juego de Capcom se ajusta mejor a las líneas maestras de lo que es un RPG que otros como el reciente 'Secret of Evermore'.

nO eStá En acCióN

• Los combates interrumpen la acción en exceso y restan fluidez al juego.





Lucha isométrica. *Cada vez que llega una pelea, la perspectiva se vuelve isométrica y se hace más cercana, con lo que los rasgos de los sprites ganan en detallismo.*





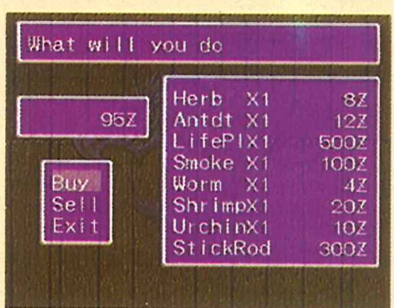
Aliento de fuego. *El protagonista adquiere la habilidad para transformarse en dragón cuando la partida está ya avanzada. Eso explica el título de este cartucho.*



Usted elige. *Hay veces que los diálogos os permiten elegir varias respuestas. Entonces no viene mal un diccionario.*

Compro, vendo **y** hasta **ahorro** dinero





Este cuadro nunca falta en el comentario de un RPG. En 'Breath of Fire II' podéis comprar todo tipo de objetos con el dinero que ganáis en los combates (**hierbas que curan**, armaduras, antídotos, etc.), pero también los vendéis y hasta os dejan **guardar en el banco** el dinero que os sobra, algo muy útil para no perderlo si morís.



Una parada *para* **ir** *de* **pesca**





Los desplazamientos de un lugar a otro del mapa se ven salpicados por **escenas de caza y de pesca** que, a modo de **sub-juegos**, os permiten recuperar energía con la comida que conseguís. Para pescar necesitáis llevar **lombrices** y demás aderezos entre vuestros objetos, mientras que de la caza se encargan dos de los personajes que os acompañan: **Katt** y **Bow**.

Breath of Fire II

puede llevaros varios intentos. La contrapartida es que esto os hace ir ganando **puntos de experiencia**, subir de nivel a vuestro personaje y con ello ganar fuerza en ataque y adquirir nuevas magias.

Fuera de los combates, la principal característica es el **avance en equipo**. Al protagonista se le van uniendo otros personajes hasta completar un **grupo de ocho** con diferentes habilidades que tenéis que aprovechar en cada momento (podéis elegir cuál es el que avanza en primer lugar).

La compra-venta de objetos es otro de los rasgos inevitables en un RPG, aunque esta vez se complementa con la posibilidad de **guardar el dinero en el banco** para evitar perderlo si caéis, y también con la fundación de vuestra propia ciudad, a la que va acudiendo gente invitada de otros lugares y en la que podéis restablecer vuestra salud.

Los sprites no son demasiado grandes, pero lo que más llama la atención de los gráficos es el **reflejo del paso del tiempo en pantalla** (anochece y amanece constantemente) y la influencia que eso tiene, por ejemplo, en que encontréis una tienda de items abierta o no. No deja de ser una curiosidad, pero demuestra que Capcom ha puesto mucho empeño en hacer de 'Breath of Fire II' un cartucho **a la altura de los grandes de Square o Enix.**

Y esta vez no vais a conformaros con lo que digan las revistas. Esta vez, por fin, tenéis la **oportunidad de comprobarlo.**



Señor, su **turno** para **pegar**



Viajar en 'Breath of Fire II' supone arriesgarse a estar **metido cada cinco o seis segundos en una pelea**. Además, nada os indica dónde están los enemigos, así que todo se reduce a avanzar con resignación hasta que el paso a la vista isométrica os anuncie el inicio del combate. Una vez en acción tenéis que esperar educadamente vuestro turno de pegar, y cuando os llega podéis elegir entre **defensa, ataque, usar items, salir por piernas y hasta poner la opción "Auto"** y dejar que sea la CPU la que se encargue de todo. Si vencéis, recibís **puntos de experiencia y dinero.**

Los combates se desarrollan por turnos, como en los juegos de tablero. Lo malo es que son tan continuos, que acaban cortando el ritmo.



Urgencias. *En esta imagen asistís en directo al momento en que el protagonista hace uso de un hechizo para restablecer las heridas sufridas durante el combate.*



¡Vaya suerte! *Pasear por el bosque a veces tiene momentos felices en los que te topas con un cofre lleno de dinero.*





Pasen y vean. *Esta escena tan hogareña corresponde a una de las innumerables casas en las que tenéis que entrar.*



¡Sigue tú! *En 'Breath of Fire II' no importa que el protagonista quede sin vida. Podéis seguir controlando al compañero.*



En ruta. *Esta es la perspectiva que os ofrece el juego cuando viajáis de un lugar a otro del mapa. Aunque aquí vayáis a pie, después conseguís otros medios de transporte.*

eStá En acCióN

• Los cambios de luz.
• El libro de pistas, para los que no hablan inglés.

Mis problemas con el inglés





Esta vez no ha podido ser. En el cartucho de Capcom os las tenéis que ver con montones de cajas de texto, y todas en el idioma de Lady Di. No obstante, para aliviar un poco el chaparrón idiomático, el cartucho viene acompañado de un **libro de pistas en español** que os ayuda a salir del paso. De todas formas, si tenéis un nivel medio no os será difícil captar, al menos, el sentido de los diálogos. Si no, miradlo por el lado bueno: siempre podéis decir en casa que os lo compren para practicar vuestro inglés.



Así pasan los días en un RPG

Que las tiendas no abran por la noche, o que haya noctámbulos que sólo salen cuando oscurece es algo corriente en la vida real, pero poco frecuente en un videojuego. En 'Breath of Fire II' **la luz cambia conforme amanece o se hace de noche,** y el paso del tiempo afecta directamente a la acción por lo que os acabamos de decir: **de noche**, por ejemplo, **no podéis entrar en las tiendas de items,** pero por contra puede que os topéis con personajes que no pisan la calle durante el día.









El viaje en equipo es una de las características del juego. El protagonista conoce a otros siete personajes en la aventura.



CAPCOM/Capcom

20 Megas - Cont.: Graba partidas
1 Vida - 0 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: ¿Os creíais que Capcom no era capaz de hacer un RPG? Esta es la prueba de que estos chicos lo dominan todo.

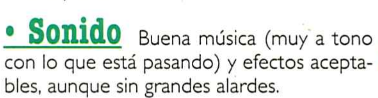
• Desarrollo: La historia de un chico que debe salvar su mundo de una invasión de demonios. Luego se añaden historias paralelas.

• Tecnología: El que grabe partidas ya no es novedad, pero sí lo es que los gráficos reflejen el paso del día a la noche con cambios constantes de luz.

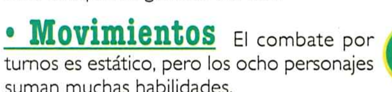
• Duración: El nivel de dificultad es mayor que en otros RPG que han llegado a España, así que llegar al final puede alargarse bastante.

• Gráficos Excelente el reflejo del paso del tiempo. Los sprites son pequeños y falta espectacularidad. **82**





• Sonido Buena música (muy a tono con lo que está pasando) y efectos aceptables, aunque sin grandes alardes. **84**



• Movimientos El combate por turnos es estático, pero los ocho personajes suman muchas habilidades. **85**



• Jugabilidad Hacerse con el control no es difícil, así que el mayor problema puede estar en el idioma. **84**





• Entretenimiento Las historias paralelas dan variedad. Los combates constantes cortan mucho el ritmo. **83**

• Opinión Por **Javier Abad**

'Breath of Fire II' se ajusta mejor a lo que se considera un RPG al uso que los otros juegos de este tipo vistos anteriormente por aquí. Las historias secundarias le dan una **diversidad** de la que carecía, por ejemplo, 'Secret of Evermore', y las **peleas por turnos gustarán** a los roleros de pro. Sin embargo, la constante interrupción de los viajes para combatir llega a ser irritante, y **el problema del idioma**, pese al libro de pistas, puede ser un serio impedimento.

• Recomendación

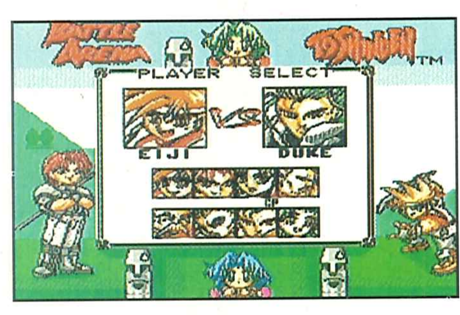
Oportunidad para probar un RPG puro...y para practicar inglés.



84

•Alternativas

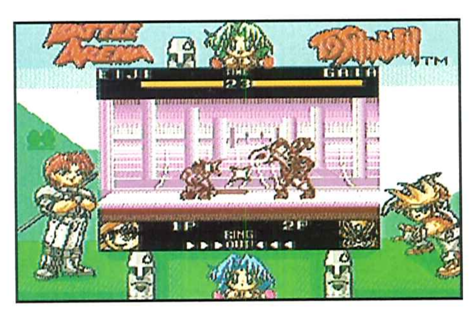
Ya va habiendo más: **'Zelda', 'Secret of Mana', 'Illusion of Time'** o **'Secret of Evermore'.**



¿Sólo ocho personajes? En principio sí, pero ya os adelantamos que hay un truco para poder elegir a dos más.



En la azotea. Cada personaje tiene su escenario propio, pero todos luchan sobre un ring de dimensiones reducidas.



El jefe final. Vuestro último rival del modo historia se llama Gaia, y es este mocetón que veis a la derecha de la imagen.

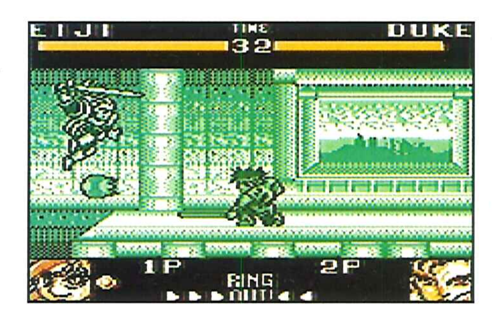
La bestia de TAKARA ya pega en la PORTÁTIL

BATTLE ARENA Toshinden

Que Takara pueda convertir a la portátil un título como 'Toshinden', forjado en la cantera de los 32 bits, puede parecerle a muchos (incluido a algún que otro miembro de esta redacción) una **temeridad**. El juego original se caracterizaba porque las rotaciones y los cambios de perspectiva del escenario creaban un entorno tridimensional, algo que es evidente que sobrepasa las posibilidades técnicas de una Game Boy. ¿Qué nos queda entonces? Para los puristas, **un juego que comparte el nombre y poco más con el primer 'Toshinden'**. Para los que simplemente se interesen por disfrutar de un nuevo programa de lucha, **un cartucho ciertamente aprovechable**.

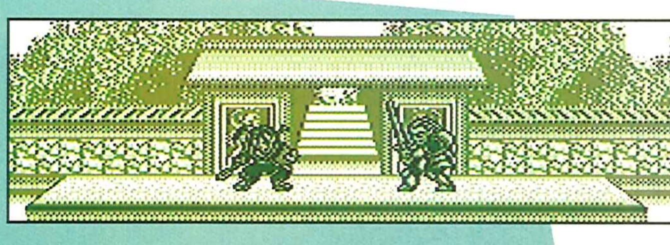
Takara debe haber colgado en las paredes de su sede la fórmula que tan buen resultado le dio con 'World Heroes 2 Jet', y no ha dudado en desempolvarla para la ocasión. Donde más se nota es en el lado gráfico, que reincide en unos **sprites poco estilizados y de aspecto infantil**, con pocas animaciones, pero que al tiempo se dejan **controlar de manera fiable**. Golpes y personajes (ocho elegibles de principio, más un jefe final y otro secreto) resultan familiares a los conocedores de las versiones grandes, y a la hora de jugar podéis optar entre un modo historia y dos de enfrentamiento, contra la CPU o contra otro jugador respectivamente. En los combates, por último, se ha introducido el **"ring out"** como una nueva forma de ganar por la vía rápida heredada del original, lo que hace que **la mayoría de las peleas acaben con uno de los luchadores cayendo fuera del ring**.

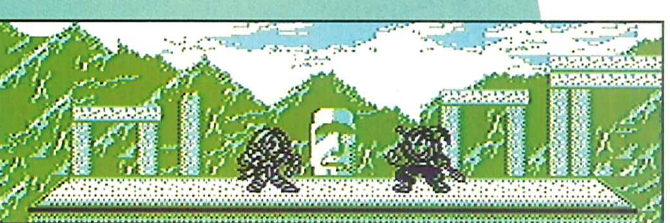
Resumiendo, que 'Battle Arena Toshinden' **no** puede considerarse como **una conversión fiel** (algo imposible, por otra parte), pero resulta un cartucho muy jugable en la línea de los mejores del género en la portátil.



La opción B se llama *"RING OUT"*

Uno de los rasgos distintivos del Toshinden original era la posibilidad de ganar los combates **expulsando al rival del ring**. Takara **ha mantenido** esta posibilidad en la versión de **Game Boy**, así que si tenéis problemas para conseguir agotar la barra de energía del rival siempre podéis optar por la solución más rápida: **echarle del escenario**.





Esta versión tiene más parecidos con 'World Heroes 2 Jet' que con el original de 32 bits. Pero es realmente bueno.





Al rico manga animado. *Cuando comenzáis el modo historia aparecen estas animaciones tan bien acabadas. Sólo hay una por luchador, pero le ponen un toque de manga al juego.*

eStá En acCióN
- *El control de los jugadores es perfecto.*
- *Que puedas echar al enemigo del ring.*

nO eStá En acCióN
- *Puede que alguien piense que esto no tiene nada que ver con 'Toshinden'.*



Así ya podrán. *Las magias de varios personajes incluyen el uso de armas como ésta con la que Sofía intenta convencer al viejo Fo de que ingrese en un asilo de ancianos.*

TAKARA/Takara

4 Megas - Cont.: Infinitas
1 Vida - 4 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: No es lucha en 3-D, pero sigue fiel al género que le ha hecho famoso.

• Desarrollo: 3 modos de juego: historia y dos modos versus (contra CPU y contra jugador).

• Tecnología: No hay rotaciones ni cambio de plano. Nada que ver con el original en este aspecto.

• Duración: El "ring out" acorta los combates, y el modo historia en el nivel fácil es'demasiado fácil'.

• Super GB: Nos ha gustado que la opción para dos jugadores venga en el menú directamente.

• Gráficos Sprites pequeños y trazo grueso. Pierden las animaciones, pero destacan mejor sobre los fondos. **84**

• Sonido En la media, tanto la música como los numerosos efectos que acompañan a los golpes. **82**

• Movimientos No hay movimientos finales, pero se repiten los mismos golpes de las versiones mayores. **88**

• Jugabilidad El control es perfecto, y los movimientos fluyen con absoluta naturalidad. **93**

• Entretenimiento El asunto del "ring out" y los tres modos de juego le ponen mucho picante a las partidas.



• Opinión Por **Javier Abad**

Más que una versión de los juegos de 32 bits, este 'Toshinden' portátil parece una **segunda parte de 'World Heroes 2 Jet'** con algunas variaciones, como la posibilidad de expulsar al rival del ring. A nivel gráfico el parecido entre ambos cartuchos es total, y en lo único que podemos establecer diferencias es en que 'Toshinden' tiene menos **personajes**.
Sus virtudes, **movimiento** y **control**, ambos a la altura de los mejores.

• Recomendación

Si no tuvisteis bastante con la pasada oleada de lucha en Game Boy...



•Alternativas

A elegir entre **'Killer Instinct'**, **'World Heroes 2 Jet'**, **'Mortal Kombat 3'** o **'Primal Rage'**.



Infogrames mantiene en 'Spirou' su línea de programar juegos gráficamente fieles a los cómics.

De profesión, botones... Héroe en sus ratos libres



Haz caso a la ardilla. *En muchos momentos, las indicaciones de la ardilla Spip os sirven para saber el camino por el que debéis seguir. No la perdáis de vista y llegaréis lejos.*

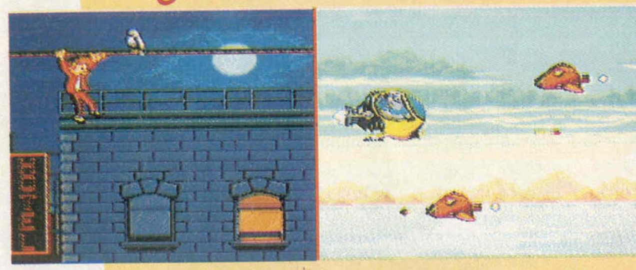
Spirou

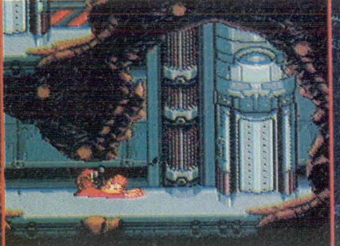
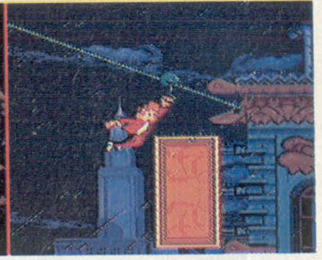
Cada vez que os topéis con un juego protagonizado por un personaje de cómic europeo, apostad sin temor por dos cosas: probablemente en la caja aparece el **sello de Infogrames**, y seguro que la **dificultad se las trae**. Aplicad esta máxima infalible a **Spirou** y tendréis dos de las principales características de la penúltima adaptación a **Super Nintendo** de la compañía francesa.

El rapto del Conde de Champignac sirve de excusa para que el **botones belga** se enfrente a **doce fases** en las que las **plataformas** se mezclan constantemente con otros géneros. Niveles tan plataformeros como los de "La Tienda" o "La Fábrica" se alternan con otros en los que tenéis que oficiar de **matamarcianos** ("La Persecución") o con aquéllos que os obligan a **transportar objetos y encontrar la salida** en plan aventurero ("Las Catacumbas", por ejemplo).

Como de costumbre, Infogrames ha puesto mucho **esmero tanto en gráficos como en animaciones**, e incluso se ha molestado en incluir una opción para tener los **textos en español**. Sin embargo, ya os hemos dicho que la dificultad es un denominador común a todas las fases, y os ponemos tres ejemplos para que comprendáis nuestra desazón: primero, **no hay puntos de continuación** a mitad de los niveles; un solo fallo os obliga a repetirlos desde el principio. Segundo, la **escasez de passwords** constituye un clamoroso ejemplo de tacañería capaz de exasperar a cualquiera. Y en tercer lugar, el **control es tan inseguro** que se convierte en un enemigo más peligroso que cualquiera de los que aparecen en la partida. Total, que hay que echarle paciencia. Y si ésa es vuestra virtud, ya sabéis que hay un puesto para trabajar como botones que está esperando dueño.

¿Posibilidades de acción?

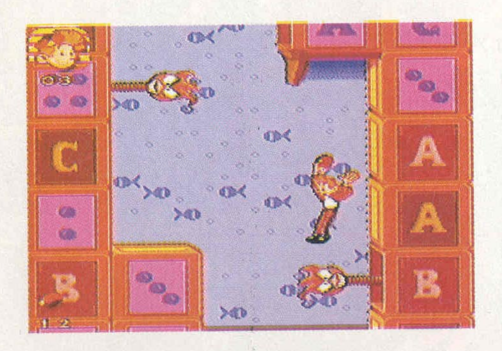


Los **movimientos del protagonista** merecen un comentario aparte. En estas imágenes podéis deducir que Spirou hace gala de una **gama tan surtida** que le permite **resbalar, colgarse y hasta volar** en una nave. Sin embargo, un **control impracticable** se encarga de echar por tierra cualquier asomo de agilidad en el botones.

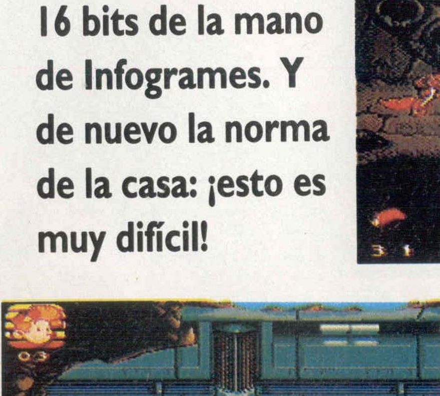
nO eStá En acCióN

- Que el control sea tan impreciso y que no haya puntos de retorno a la mitad de cada nivel.

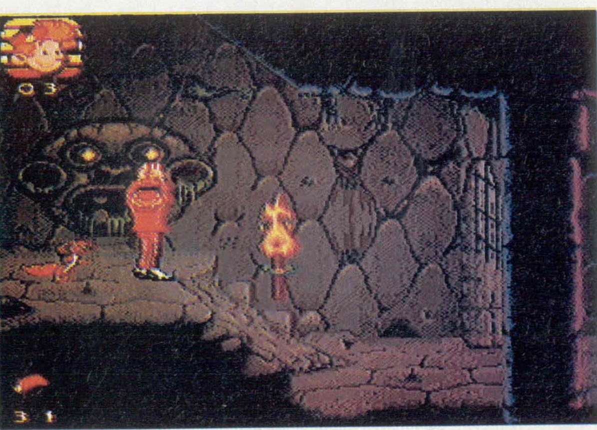


eStá En acCióN

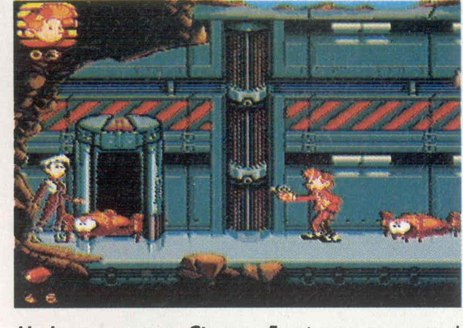
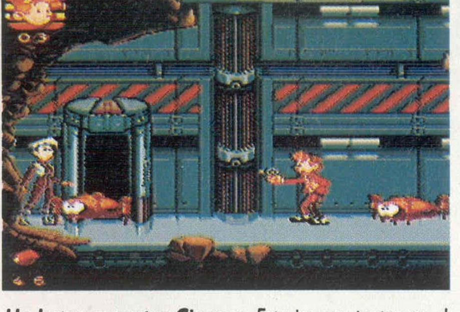
- Que no sólo de manga viva el videojuego.
- Buenos gráficos y mejores animaciones.



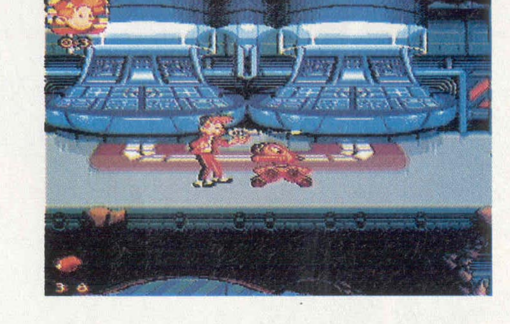
Otra vez un héroe del cómic da el salto a 16 bits de la mano de Infogrames. Y de nuevo la norma de la casa: ¡esto es muy difícil!



La aventura continúa. *En el nivel de las mazmorras tenéis que buscar los ojos de las estatuas e ir colocándolos en su lugar. Conseguiréis que las puertas os dejen el paso libre.*

Un botones contra Cianura. *Esta imagen pertenece al enfrentamiento final del juego. Spirou tiene que disparar a Cianura al tiempo que evita el ataque de los robots.*



INFOGRAMES/Infogrames

10 Megas - Cont.: Passwords
3 Vidas - 3 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Al igual que en otros juegos de Infogrames, en éste se mezclan plataformas con géneros tan dispares como el matamarcianos.

• Desarrollo: Spirou necesita doce fases para luchar contra Cianura. En muchas de ellas, encontrar el camino correcto hasta la salida resulta peliagudo.

• Tecnología: No hay grandes efectos técnicos, así que el bagaje del juego se reduce a unos gráficos muy ajustados a la estética del cómic.

• Duración: Más que por su extensión, Spirou puede daros quebraderos de cabeza por su dificultad y por la pertinaz sequía de passwords.

• Gráficos Si conocéis el cómic, notaréis que el trabajo de adaptación ha sido excelente. Costumbre de la casa. **88**

• Sonido Las melodías son aburridas, y los efectos mantienen el tipo sin excesos. **70**

• Movimientos Las animaciones, de lujo. Las posibilidades de acción varían según las fases. **88**

• Jugabilidad El control es malo a secas. ¿Un ejemplo? Spirou es incapaz de disparar y correr a la vez. **69**



• Entretenimiento Obliga a pensar mucho, tanto que cada nuevo paso os puede costar una vida. **80**

• Opinión Por **Javier Abad**

A Infogrames le ocurre con demasiada frecuencia que programa juegos **notables a nivel gráfico**, pero se queda a medio camino con la jugabilidad. Esta vez, el fallo más grande viene por el lado del **control, impreciso**, poco fiable y desesperante en la mayor parte de las ocasiones. La dificultad va aparte, pero admitimos que alguien pueda disfrutar perdiendo 5 vidas hasta que logra descubrir qué demonios hay que hacer para llegar a la salida de un nivel.

• Recomendación

Para los incondicionales del cómic y de la serie de dibujos animados.



•Alternativas

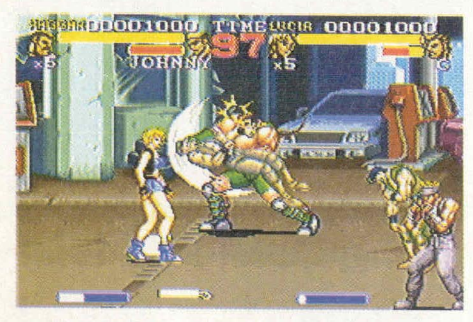
'Los Pitufos' y **'Asterix & Obelix'**, entre el cómic, el "chovinismo" e Infogrames.


Breath of fire II

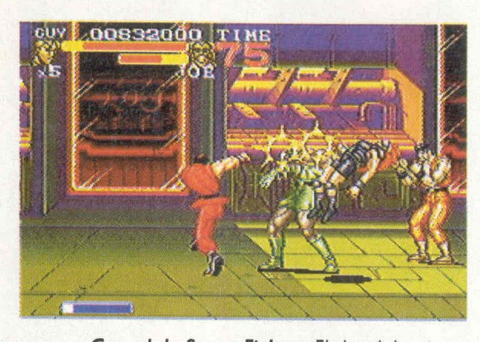
Nintendo® Acción

Capcom perpetúa la especie

Final Fight 3



Casi nada ha variado. *El escenario suena a otros FF, y Haggar ya va oliendo. Los cambios, en la niña Lucia y con la espectacular culminación de algunos golpes.*



Guy, el de Street Fighter. *El chaval de rojo se saca de la manga golpes y movimientos clavaditos a los que exhibió en SFII. Siempre rotundo.*

...Y van. **Capcom sigue forzando** al límite la maquinaria de la Super. Lo vimos en el último Megaman, en el Street Fighter que nunca termina de salir y ahora, aquí, ante nuestras propias narices. El genio de los negocios que hay en Capcom, el tipo que se inspira ante tanta continuación, ha hablado de nuevo: **Larga vida a la SNES**, dice. Te lo agradecemos compañero, ¿qué tal si te vas a por unos analgésicos y amodorras el balance de cuentas? Y toma nota, que lo que vamos a decir aquí va muy en serio.

...Decíamos: larga vida a la SNES (tal es el slogan de esta compañía en la publicidad americana). ¿No será larga vida a Capcom y a la horda de **sagas combustibles e interminables**? Han pasado casi **seis años** desde que apareciera el primer Final Fight, un título que definió la **esencia del beat´em up** (¡menudo impacto!), y ahora nos llueve su tercera parte para demostrarnos que **la evolución no existe**, que el tiempo es más que relativo y que debemos perpetuar la especie. Pero no, por favor, no nos entendáis mal. Nadie ha dicho que FF3 sea un engaño, es sobre todo un **juego intemporal** que acumula clase pero tiene muy poco que ofrecer a estas alturas. Un clásico que sale algo tarde, si queréis verlo así, para redimirse ante los que le aclamaron, años ha, quienes por cierto no van a perder la oportunidad de hacerse con su correspondiente copia.

Ellos encontrarán en este cartucho lo que se espera de una continuación tan obligada como sinsentido. Empezando por los protagonistas: Haggar y un Guy que ha enderezado su camino están de vuelta, y una malvada banda callejera, los Skull Cross, ha tomado el relevado de los chicos Mad Gear. Siguiendo por el juego, con **seis fases** de pura acción, sin rachas, sin descansos, sumidas en **stages breves** que permiten desfogarse a gusto. Y terminando por la técnica: **movimientos lentos**, sprites grandes llenos de colorido, **scroll a borbotones** y golpes de sobra conocidos por el personal.

Nada ha cambiado. Bueno, sí, el caso es que ha habido un ligero toque imaginativo que ha

Es **sólo** cuestión de **golpes**





De un solo puñetazo. *Un poco de habilidad y un solo movimiento bastará para derribarlos a los tres.*



¿El tiempo? *El tiempo corre tan despacio hacia atrás que es prácticamente imposible que nos eliminen por esto.*

La brevedad y un estilo de juego de sobra conocido marcan el transcurso de los stages en FF3. En éste precisamente esperan no más de 10 hombres y un par de barriles que contienen valiosos items.

eStá En acCióN

- *Culmina una gran saga.*
- *Los golpes súper especiales.*

Haggar sale de nuevo a las calles de Metro City para restablecer el orden. Esperan jornadas de lucha interminables.



Objetos contundentes. *Los veréis en "items" y aquí tenéis un ejemplo práctico de cómo se usan las armas en FF3.*

nO eStá En acCióN

- *Faltan originalidad y contundencia. Imaginación y mucha más garra.*



las **bestias** *de Final Fight*

Seis *eran* **seis,**

A continuación, una informativa descripción de los **monstruos finales** del juego:

Dave- Un ex-policía tentado por el mundo del crimen. Ojito con la porra, la maneja como nadie, y los saltos con el pompi en "pompas".

Callman- A este ex-portero de discoteca le encantaba romper cabezas los viernes por la noche. No os fiéis de su tamaño, es extraordinariamente ágil y además ejecuta una carga con el hombro que es fatal para la salud.

Caine- Un tipo de bajos fondos, una basura humana que maneja la llave inglesa como nadie, cuando de cascar craneos se trata.

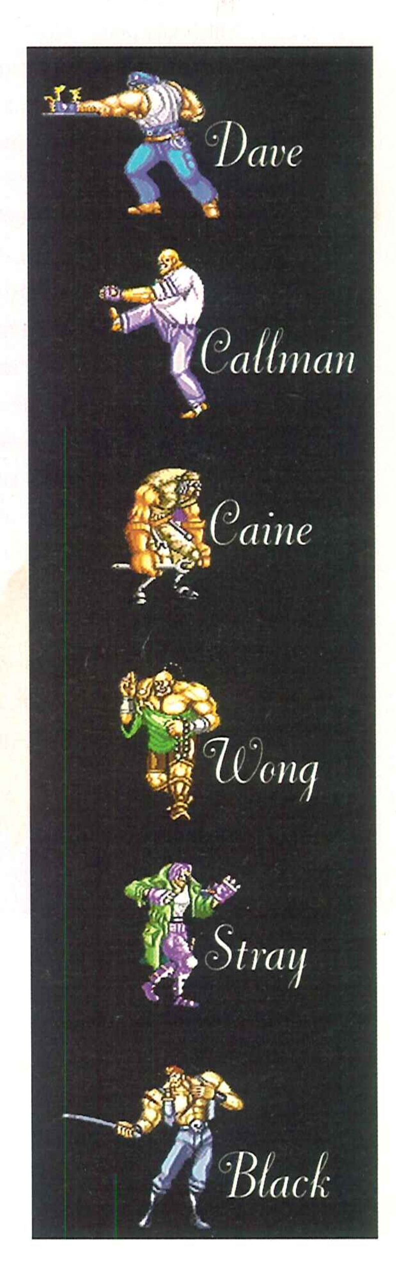
Wong- Un trozo de carne con ojos que tira de la cadena en cuanto puede. Suele machacar al estilo Blanka (Street Fighter): se convierte en bicho bola y rueda hacia ti.

Stray- Todo lo que no aparenta en músculos lo descarga en agilidad. Tiene un golpe que es especialmente mortal, sádico. Sale de la pantalla y vuelve para darte un cate cuando menos te lo esperas.

Black- El líder corrupto de los Skull Cross. Atesora un montón de movimientos de SF2 y a veces te parecerá imposible derrotarle.



La anguila humana. *Dean descarga electricidad a través de sus puños. Podéis conseguir este golpe sin tener que estar en modo SUPER.*



Final Fight 3



puesto **dos personajes más en juego** (Dean y Lucia), que reparten golpes como panes a impulsos eléctricos. En el apartado de opciones se nos permite jugar simultáneamente con **otro personaje que controla la CPU**. Y en cuestión de golpes se ha añadido una **segunda barra de potencia** que señala cuando estamos en estado de gracia para ejecutar un golpe sin precedentes: una pena que salga casi aleatoriamente y a un extremo de la pantalla.

Ahora bien, ¿son suficientes estos toques de "modernidad" para impedir que pensemos que estamos a mitad de 1996? Chicos, **nos encanta Final Fight**, y precisamente porque hemos crecido con esta saga **no nos gusta nada que no haya evolucionado** con nosotros. Disculpad el tono místico de las palabras, responde a una forma un poco más emocionada de transmitirle a Capcom que colocar un tres junto a su leyenda no hace honor al tiempo, ni al juego; que **le exigimos más imaginación**; que echamos de menos una revolución; que los que nos quedamos con la Super y encima adoramos la saga necesitábamos algo más... Pero, "en fins", qué le vamos a hacer. El genio de los negocios de Capcom ha hablado de nuevo y ahora ha caído del cielo un **'Final Fight 3' que SOLO completa la trilogía**. Porque no habrá más...





Los Bonus

Dos situaciones para acumular puntos. *La primera, frente a una máquina quitanieves que debemos destrozar. La segunda, salto sobre barriles desenfrenados.*

Capcom debería plantearse poner fin a algunas de sus sagas. O, si sigue en sus trece, hacer lo posible por evolucionar su estilo, formas y contenido. Sería lo mejor.

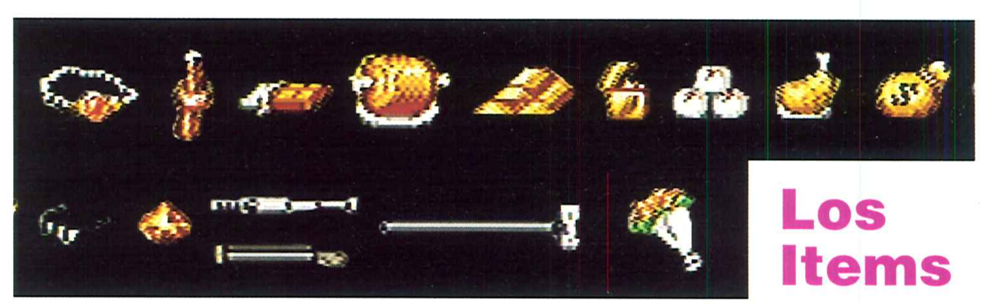


Un jugador automático. *Sobresale la opción para que nos acompañe un luchador controlado por la CPU.*





Lucia y sus encantos. *La rubia tiene una patada supina que sin embargo le resta energía a cada ejecución.*



Los Items

Estos son todos los items que esconden los barriles repartidos por las calles de Metro City. Podemos dividirlos en tres apartados: los que recargan energía, los que suman puntos y los que añaden un nuevo poder a nuestros luchadores. Para cogerlos del suelo no tenéis más que presionar el botón verde mientras os agacháis. Aparecerá en pantalla el nombre del objeto en cuestión.



Dean y Haggar son una pareja letal. Entre el puñetazo eléctrico de uno y la torsión con fogonazo del otro no habrá quien se os resista.

Estos son los **combatientes**

Al alcalde Haggar ya le conocéis. Tiene más pinta de luchador de wrestling que de político, por eso no duda un momento en salir a defender su ciudad. Menudo es éste.

Guy es el novio de la hija de **Haggar**. Desapareció de la ciudad para meditar, y ahora, afortunadamente, ha regresado a punto para combatir la "Skull Cross". La meditación le ha enseñado nuevos golpes... y trucos. **Lucia** es personal policial, de una unidad especial de protección contra el crimen. Su atractivo es el arma perfecta para impresionar a la peña mientras ejecuta un buen chorro de movimientos especiales. Y lo de **Dean** es quizá lo más dramático de todo. Desertó de la banda de malvados y ellos asesinaron a su familia. Ahora va en busca de venganza y de la verdad. Mejor, de la VERDAD.



Las magias









El enfrentamiento final y la muerte de Black. Acaba pegado a una enchufe, preso del calambre.

El estado SUPER se alcanza cuando la segunda barra de potencia se llena. Sucede cuando encadenamos una buena sucesión de golpes. Y nos habilita para realizar golpes así de contundentes. No nos preguntéis cómo salió...

Es el colofón, la despedida a una de las leyendas vivas del videojuego.



Fuego en las venas. *El puño de fuego de Guy se ve potenciado al límite cuando la palabra SUPER aparece en pantalla. Llega así de fuerte.*

CAPCOM/Capcom Japan

24 Megas - 5 Continuaciones
5 Vidas - 4 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Sin comentarios. Es ya la tercera entrega y uno debe saber porqué a este estilo le llaman beat´em up, simplemente.

• Desarrollo: Seis fases divididas en tres stages por barba y jalonadas por un enemigo final. La mecánica es idéntica en todas ellas.

• Tecnología: ¿Que este juego tiene 24 megas?, ¿que las tiene dónde? Pues yo no hago más que buscarlas y ya ves, aún sigo preguntando.

• Duración: El nivel es asequible. Con dos jugadores se hace fácil: eso que la opción 2P automático no ofrece continuaciones a la CPU.

• Gráficos Convencen técnicamente. Los personajes son grandes, bien detallados, y algunos decorados brillan con luz propia. **85**

• Sonido Los efectos son simples pero cumplen su papel. La tonadilla general es marchosilla pero se repite más de la cuenta. **69**

• Movimientos El desplazamiento del scroll sigue fiel a la tradición FF: poco a poco. Las animaciones son muy lentas. **65**

• Jugabilidad Un par de botones y el juego es cosa hecha. Sí que hay alicientes: ejecutar los golpes especiales. **80**

• Entretenimiento ¿Sería mucho decir que estamos ante lo mismo de siempre? Si os gusta, pues estupendo. **70**

• Opinión Por **Juan Carlos García**

Creo que ha llegado el momento de **pedirle a Capcom que reaccione**, que se pueden hacer "otras" cosas. Es cierto que no era fácil traerse al clásico al 2000 sin que el viaje no afectara a la estructura del juego, pero ¡caray!, asentarse en los mismos esquemas puede resultar hasta contraproducente. Y perpetuar golpes, sprites, sonido y mecánica puede hacer que al final acabemos cogiéndole ojeriza a una leyenda que, hasta la fecha era intocable.

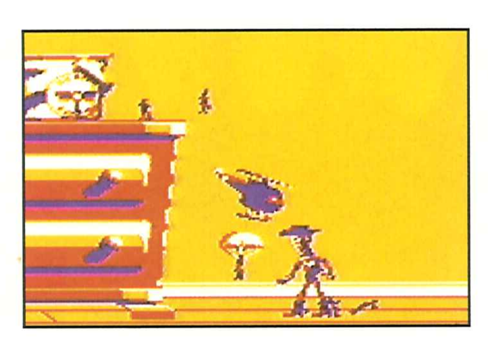
• Recomendación

Iniciados, por un lado. Y novatos, para que sepan de la leyenda.

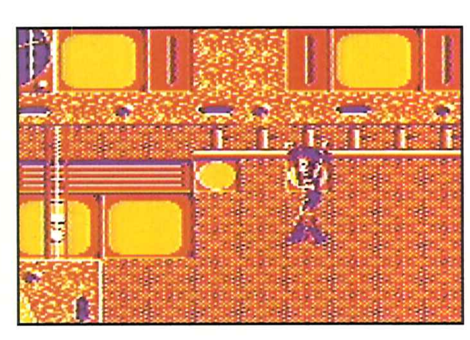


•Alternativas

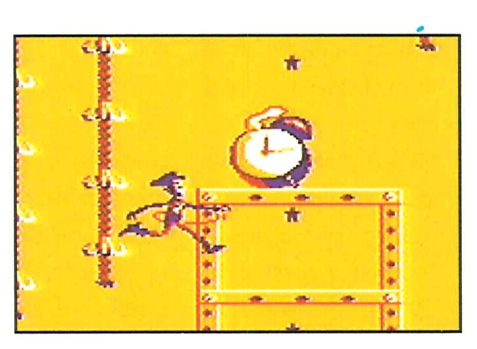
'Batman Forever', **'Separation Anxiety'**, **'Spawn'**, por beat´em ups que no quede.



Misión suicida. *En la primera fase, el objetivo pasa por enviar al ejército de plástico a una peligrosa misión. Debes sacarlos de su caja y darles un "walkie".*



Colgado voy. *En casi todas las fases del juego tendréis oportunidad de atravesar algún precipicio o peligro indefinido colgados de una barra de más o menos esta guisa.*



Los ganchitos. *El punto más complicado del juego es cogerle el ídem al salto sobre los ganchos. El primer movimiento es sencillo, escalar a base de látigo... imposible.*



Woody cambia el guión

La pantalla se ha hecho más pequeña, la **definición de los pixels ha perdido fuerza** y se nos han ido los colores. Estas son algunas de las secuelas que marcan el trasvase 'Toy Story' desde los 16 bits a Game Boy. **THQ**, que está en todas partes cuando se habla de portátil, y **Tiertex**, coprotagonista de la faena, han intentado que la cosa no fuera a más. Por eso han jugado con el **render, con el tamaño de los gráficos**, con un **marco colorista** para Super Game Boy y por un respeto casi paternal a la estructura y presentación de la versión SNES. Pero **no ha podido ser**. Tras un sonoro ¡huy! por parte de la concurrencia, se nos ha presentado un cartucho con **problemas de jugabilidad, de fiabilidad** y hasta de identidad si nos apuráis.

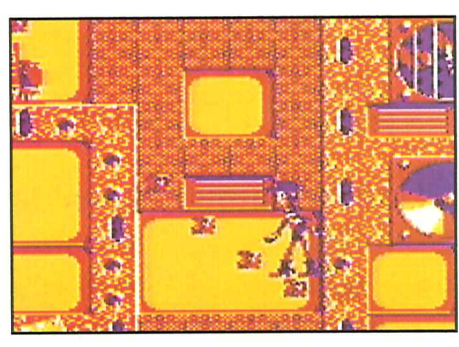
El **orden gráfico se ha vuelto a imponer**, y ya sabéis lo que implica esto. La memoria se agota en el diseño de los personajes (no en los fondos, que van muy limpitos) y la movilidad de los pixels queda claramente comprometida. Para colmo nos abandonan las fases de conducción a lo 'Micromachines' (el R/C sólo aparece en la fase final y por espacio de dos segundos) y hasta los **stages de jefes finales**. El tirón sigue en racha, entre otras cosas porque el título es el título y Woody es reconocible, tanto como Rex, Buzz, la pizarra que se encarga de presentar los niveles o la apariencia gráfica de éstos. Ahora, que haya que pagar tan alta cifra por mantener la fidelidad al original no deja de resultarnos pelín inconsecuente.

¿Habrán sido las manitas de THQ y Tiertex las responsables del entuerto? Estos chicos suelen dar una de cal (el juego de las Olimpiadas es de los buenos), por muchas de arena (cosas como NBA Live o NHL 96), y no nos extrañaría que aquí hubieran dado una nueva 'palada'. Y menudo eprom para cargarse de gravilla.

Un cartucho contradictorio que por un lado intenta asemejarse a la versión SNES, al filme, y por otro rompe el esquema con la pérdida de fases y su incapacidad en el control.

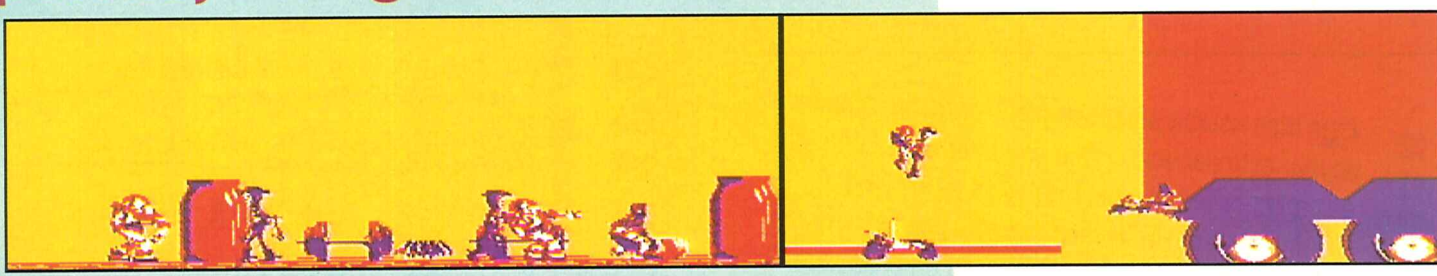
nO eStá En acCióN
- La imprecisión en el control.
- Menos fases que en la versión SNES.

eStá En acCióN
- Los gráficos y algunas animaciones.
- La esencia, muy en el fondo.

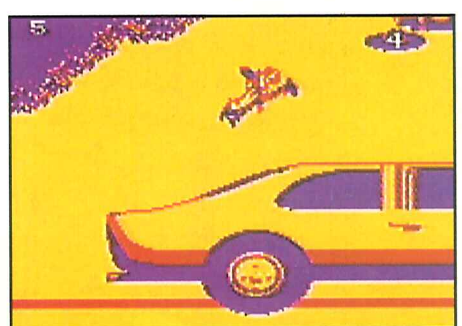


Difíciles plataformas. *Dentro de la máquina del gancho, la acción nos obliga a movernos sobre plataformas que nunca van al mismo ritmo. Y como el salto es difícil de controlar, hay que ponerle pericia esta complicadísima fase.*

¿Conduces, peleas, o ninguna de las dos cosas?

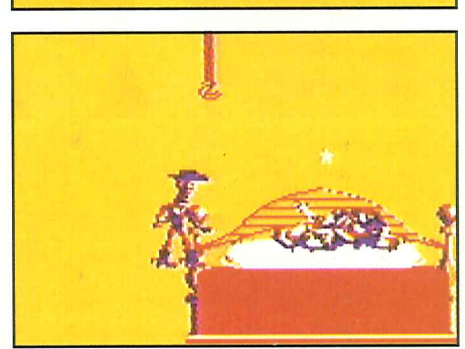


Para ver al **R/C car** en acción tendrás que plantarte en la **última fase** del juego y no perder de vista la pantalla. Su presencia, tan reclamada por cuestiones del original, es casi igual de breve que de inútil: sirve de plataforma de lanzamiento de los muñecos. De conducir, nasti. ¿Que cómo andamos de **lucha**? Fenomenal, sólo al **final del penúltimo nivel** podrás **mover los puños**. Bueno, el puño y no el vuestro, sino el de Buzz, que hace de marioneta si le espabilas con el látigo.





Habilidad y cabeza. *Arriba, Woody y su vaso de Coke deben evitar la avalancha de comida que se viene encima. A la derecha, el vaquero debe apañárselas para "recoger" los juguetes*



DISNEY-THQ/Tiertex

4 Megas - Continuaciones: 0
5 a 9 Vidas - Niv. de Dificultad: 0

• Tipo de Juego: Plataformas con un toque muy light de aventura. En línea con lo visto en SNES.

• Desarrollo: 10 fases de mediana longitud y dificultad galopante: de fácil a irascible.

• Tecnología: Sin sabor. Pasen los gráficos, pero hay que pagar un precio muy alto por ellos.

• Duración: 9 vidas, muchos toques por vida, se pueden ganar continuaciones... no es imposible.

• Super Game Boy: Enlentece los movimientos y no se gana visibilidad. Lo mejor, el control que se hace desde el mando de la Super.

• Gráficos El tamaño de los protagonistas es abultado, aunque no hay lujos en la definición. Muy limpios los decorados. **80**

• Sonido Uno de esos ritmillos alegres, chispeantes y también algo machacones, que tan bien cumplen su papel. **80**

• Movimientos Las animaciones intentan cuajar, pero ¡qué lentitud, Dios mio! Cada paso, cada salto resultan de moviola. **60**

• Jugabilidad El control es impreciso, agarrotado. En las últimas fases, engancharse con el látigo es tarea de titanes. **58**

• Entretenimiento Salvando los obstáculos del control y la facilidad de algunas fases, el juego terminar por divertir. **70**

• Opinión Por **Juan Carlos García**

Es 'Toy Story' en **pequeño y en lento**. Los gráficos conservan la **personalidad**, pero el resto ha perdido mucha fuerza. Sobre todo a causa del peregrino control de salto y látigo. THQ ha vuelto a **versionar al límite**: respetando renders, estructura de fases, objetivos. Pero el límite es siempre frágil. Y uno puede **despeñarse** a poco que se quede corto o no entienda la filosofía. Este 'Toy Story' debía divertir antes que nada, y no tirarse tantos faroles gráficos...

• Recomendación

Peliculeros, chavalines y coleccionistas especializados en Disney.



•Alternativas

'Donkey Kong Land' y se nos ocurre **'Kirby´s Dream Land'**, por aquello de las plataformas.

EL PULSO

ESTE PULSO VAMOS A HACER DEPORTE, A PARTICIPAR EN LAS OLIMPIADAS DE ATLANTA.

El cartucho que ha revolucionado este mes nuestro pulso se llama 'Olympic Summer Games', es una obra maestra de THQ y carga con una licencia oficial que vale millones. El cartucho en cuestión te lleva a Atlanta, sin avión y sin que tengas que hablar inglés. También te invita a hacer deporte, pero sin que ni siquiera tengas que ponerte el chándal. Y hasta te permite batir algún record mundial. Pero todo en casita, en tu SNES o Game Boy, y pasándotelo en grande. Tanto como este título, que por derecho propio campa a sus anchas por EL PULSO.



EL SUBIDÓN

Este mes estaba predestinado el cartucho que iba a ocupar este espacio. ¿Qué esperabais de un tío que es capaz de subirse al Himalaya a pelo? Nos referimos a **Tintín en su faceta portátil**, quien después de debutar en nuestra lista en el pasado número ha decidido que, puestos a escalar, él se atreve con lo que le echen. Y que se vayan espabilando los juegos que van por delante, porque con eso de tener colección a la venta, **Tintín ha vuelto a ponerse de moda**.

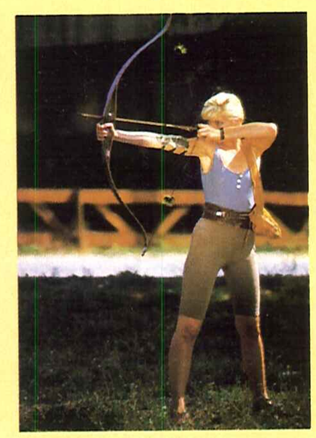
LA PROMESA

Nuestra promesa viene esta vez con las zapatillas de andar por casa puestas y sentada en el sillón para no perderse un segundo de lo que ponen en la tele. ¿Os preguntáis qué es lo que está viendo? Pues la **serie que va a protagonizar Donkey Kong**, un lujo tecnológico firmado por **Medialab** que esperamos que no tarde mucho en dejarse ver en la programación de alguna cadena patria. Ya de paso, dejamos que también se cuele de rondón la **tercera parte de DKC**, un cartucho que promete horas de diversión renderizada.

SUPER NINTENDO

1	SECRET OF EVERMORE	NINTENDO • RPG	=
2	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
3	OLYMPIC SUMMER GAMES	THQ • DEPORTES	N
4	KILLER INSTINCT	NINTENDO • LUCHA	3
5	TOY STORY	DISNEY • PLATAFORMAS	=
6	DONKEY KONG COUNTRY 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	4
7	BREATH OF FIRE 2	CAPCOM • RPG	N
8	KIRBY'S DREAM COURSE	NINTENDO • GOLF	6
9	TINTÍN EN EL TÍBET	INFOGRAMES • AVENTURA	7
10	MAUI MALLARD	DISNEY • PLATAFORMAS	8
11	CUTTHROAD ISLAND	ACCLAIM • BEAT´EM UP	10
12	MORTAL KOMBAT 3	ACCLAIM • LUCHA	9
13	PGA TOUR GOLF´96	THQ • GOLF	15
14	EARTHWORM JIM 2	VIRGIN • PLATAFORMAS	11
15	I.S.SOCCER DELUXE	KONAMI • FÚTBOL	12
16	SPIROU	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	N
17	DOOM	OCEAN • ARCADE	13
18	MICROMACHINES 2	OCEAN • CARRERAS	14
19	POWER RANGERS. THE FIGHTING EDITION	BANDAI • LUCHA	16
20	FIFA'96	E.A. • FÚTBOL	17

La Entrada + Fuerte



Sin duda **'Olympic Summer Games'**. Porque vamos a ver, buscando lo más fuerte, ¿qué candidato mejor que los atletas que participarán en los próximos **Juegos de Atlanta**? Bromas aparte, este mes nos hemos sentido muy deportistas gracias a un juego que hace gala de unas **animaciones totales** e invita a participar en los mayores piques que se recuerdan por aquello de mejorar las marcas y hasta batir algún record.

Game Boy

1. **Donkey Kong Land** — Nintendo • Plataformas — =
2. **Return Of The Jedi** — THQ • Arcade/Plataformas — =
3. **Tintín en el Tíbet** — Infogrames • Plataformas — 5
4. **Olympic Summer Games** — THQ • Deportes — N
5. **Toshinden** — Takara • Lucha — N
6. **Micromachines 2** — Ocean • Carreras — 3
7. **CutThroad Island** — Acclaim • Beat'em-up — 4
8. **Megaman V** — Capcom • Plataformas — =
9. **Street Fighter II** — Capcom • Lucha — 6
10. **Killer Instinct** — Nintendo • Lucha — 7

El Mediocre

Haggar & friends, o lo que es lo mismo, sus amiguetes, han vuelto a meterse en camisa de once varas. Y no está precisamente su problema en que las calles de Metro City sean intransitables o que tal corrupto ha raptado a tal señorita. Lo malo esta vez, lo verdaderamente malo es que no han regresado al asfalto como habíamos esperado que lo hicieran. Con nuevas poses, con otros gráficos, con modernidades a la altura de los tiempos. No, **'Final Fight 3'** es una copia fiel del resto de entregas. Y eso huele.

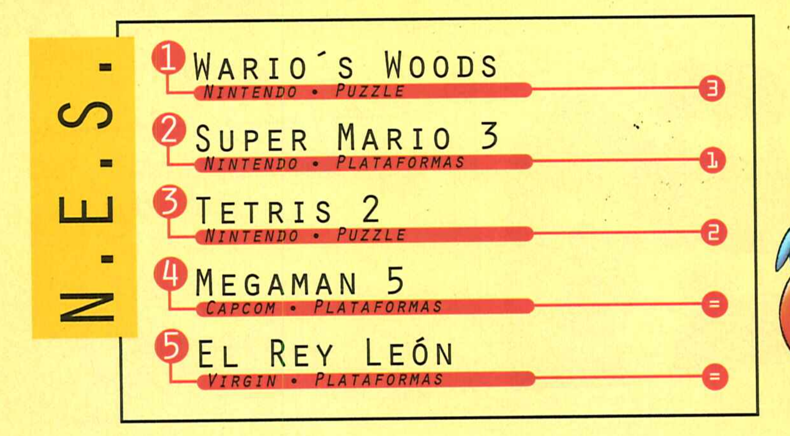


El + Buscado

Hasta Japón nos hemos tenido que ir para hacernos con una copia de **'Dragon Ball Z Hyper Dimension'**, fijaos si estaba escondido el muy sinvergüenza. El reportaje a doble página que os ofrecemos este mes no va a hacer más que elevar varios grados esa fiebre por los personajes de Toriyama que asola nuestro país. Desde aquí hacemos votos para que se decidan a traernos una **versión pal en breve**, y nos apostamos el sueldo de varios meses a que no somos los únicos.



N.E.S.



1. **Wario´s Woods** — Nintendo • Puzzle — 3
2. **Super Mario 3** — Nintendo • Plataformas — 1
3. **Tetris 2** — Nintendo • Puzzle — 2
4. **Megaman 5** — Capcom • Plataformas — =
5. **El Rey León** — Virgin • Plataformas — =

El Rey Del Número 1

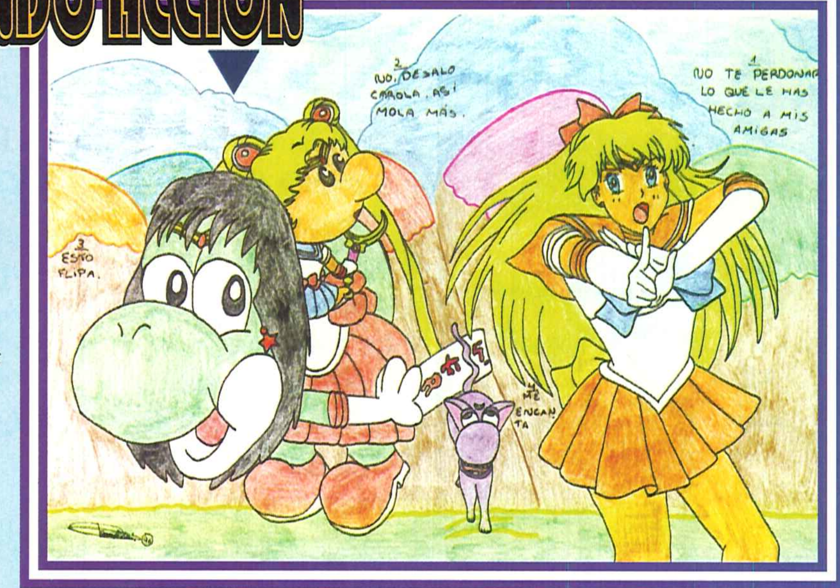
Que un juego "made in Nintendo" se encarame a lo alto de nuestras listas es algo casi rutinario. Pero que elija la **lista de N.E.S.** para hacerlo, ya sí que se sale fuera de lo normal, tal es la escasez de títulos que salen para la veterana consola. La moraleja es que **'Wario's Woods'** nos ha convencido de que era el momento de darle un revolcón al ranking, así que ahí tenéis al **"anti-Mario" estrenando liderazgo**.

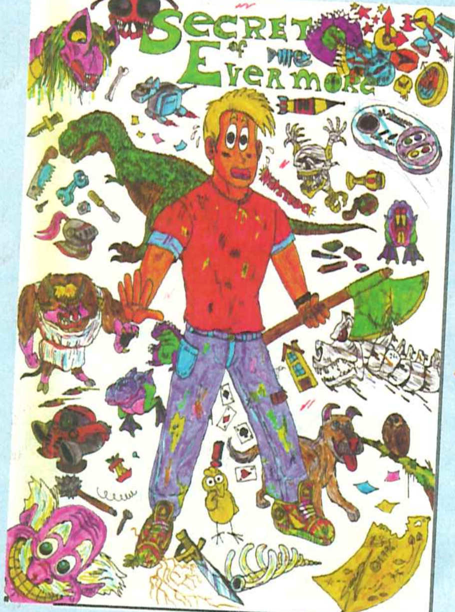


EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

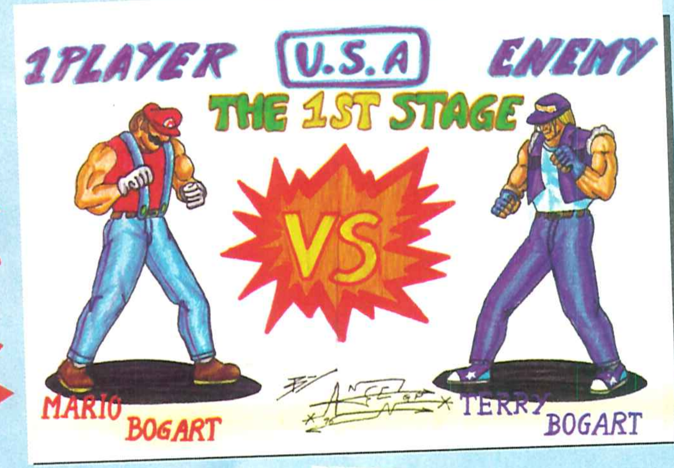
GERARDO LUCIO ROALES (Cádiz)

Un pequeño episodio de transformismo. Por no sabemos qué hechizo, Gerardo ha transformado a Mario en una guerrera de las Sailor. ¿Y ése es Yoshi?





Luis Miguez Ybarz (Madrid)



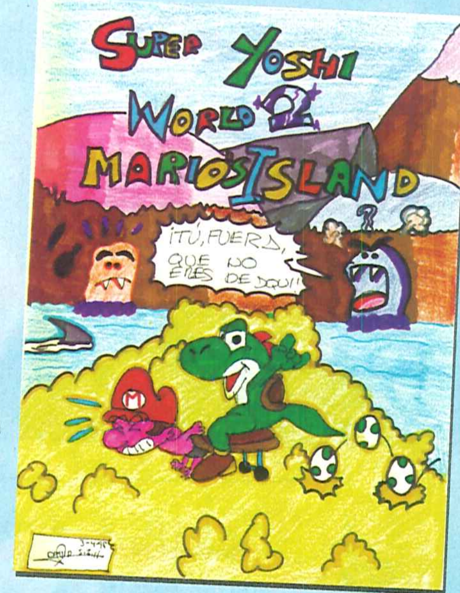
Angel García Parra (Badajoz)



José Manuel Vidal Rico (Madrid)



Christian García Gómez (Segovia)



David Sanz Izquierdo (Madrid)



Bueno, pues, ya ha pasado el día del Padre, la Semana Santa, el cumple de Jaimito, el Santo de Félix y hasta el regalo de la abuela. Estupendo, ahora que no te obliga nadie, date un gustazo y píllate un reloj de Mario para lucirlo en tu muñeca. Ya sabes, sólo tienes que enviar un dibujo a esta dirección:
HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO**.



Ramón Lorente Frías (Barcelona)

A veces llegan Cartas ...

Indignadas

¡SOIS UNOS GENIOS! HABEIS CONSEGUIDO QUE SEA EL HAZMERREIR DE MI CLASE CON UN SOLO ERROR. ¿QUE CUAL? PUES RESULTA QUE EL DIBUJO GANADOR DE LA MOCHILA DEL Nº 42 QUE ERA MIO LE PUSISTEIS OTRO NOMBRE. ¡¡¡Y ESE NOMBRE ERA EL MIO PERO EN FEMENINO!!! LA VERDAD ES QUE NO COMPRENDO EL ERROR

Francisco José López Luján (Albacete)

Caraduras

Querida Nintendo Accion.
Me gustaria contaros un truco del juego para Super Nintendo DOOM, que lei el otro dia en Hobby consolas.

Ander Ramos (Barcelona)

Psicópatas

Jason Box Hernández (Murcia)

ESTA CARTA ES PARA NINTENDO ACCIÓN ASÍ QUE QUITA TUS GRASIENTOS DEDOS DE ENCIMA.

Culinarias

Os pido por favor, que saqueis muchísimos pero muchos juegos de "DRAGON BALL Z" 1, 2 y 3, me da igual, con tal de que aparezcan "GOKU" y "GOHAN", que aproposito, tal y como los dibuja "AKIRA" "TORIYAMA", están como el pan con vino y azúcar, que sabe buenísimo.

Beatriz Medel Martos (Logroño)

En sobres VIP



CENTRO NACIONAL DE BIOTECNOLOGIA
Consejo Superior de Investigaciones Científicas
Campus Universidad Autónoma. Cantoblanco. 28049 MADRID

Hobby Press, S.A.
"NINTENDO ACCION"
C/ ciruelos nº4 28700
S. Sebastián de Los Reyes. Madrid

Rafael Luís Pérez Rodríguez (Madrid)



Hola, gente de Nintendo Acción.

Os escribo esta carta porque quiero el reloj de Super Mario. ¿Vosotros sabeis lo que daria yo por jugar al Mario mientras mis compañeros escuchan una aburrida clase de Latín o Geografía? Pues eso. Que quiero el reloj. Porque fardas, porque ligas... Por cierto, ¿por que no poneis posters de manga? Podriais poner uno de Sailor Moon porque tengo una amiga que le gusta mucho, y ya sabeis lo que puede pasar. Esto..., ¿os he dicho que quiero el reloj de Mario? Termino diciendoos que ...

Sergio Herrero Amelibia (Vitoria)

La Biblioteca Nacional de Ciencia y Tecnología está interesada en recibir la información más relevante en las temáticas científico-Técnicas.

Por este motivo le pedimos nos envie en calidad de donación su importante publicación, ya que esta es muy solicitada por nuestros usuarios, y le agradeceremos mucho su ayuda en este aspecto.

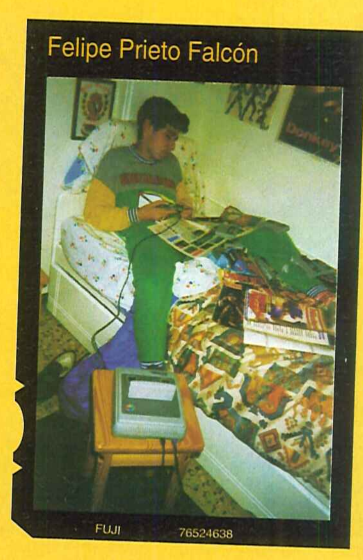
Desde Cuba

Academia de Ciencias de Cuba

¡Ahora tu imaginación tiene premio!



Mientras nos sigáis demostrando de forma tan original que os entusiasma nuestra revista, tened por seguro que seguiremos publicando vuestras fotos. Y, claro, os enviaremos raudos y veloces una súper calculadora.





Esta calculadora puede ser tuya

Las cartas a: HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: ZONA ZERO. LA FOTO

En el E3 descubriremos el verdadero y asombroso potencial de la máquina de Nintendo. Pero antes, días antes, vamos a pulsar la última hora de N64 a través de las noticias y rumores que han llegado a nuestra redacción; y de las pantallas de juegos que acaban de saltar a la prensa.

Nintendo

Falta poco para la celebración de la feria de videojuegos más importante del panorama internacional. Será en Los Angeles y tendrá claro color Nintendo y sabor muy japonés. Todo parece listo para sentencia en el tema Nintendo 64. Los juegos, terminados. Las imágenes, bueno, algo desbocadas. Los rumores, cada vez más contenidos. Y las declaraciones, de nuevo en alza. Recogemos en este reportaje lo último que se cuenta sobre la máquina de 64 bits. Con pelos y señales. Nadie debería perderse un acontecimiento semejante. Sería imperdonable. De momento la consigna es: cinco meses y contando. La cuenta atrás vuelve a ser inexorable. Ahora vamos a parar el tiempo.

NOTICIAS, lo que pasa oficialmente.

• Microprose pide cuentas

Microprose ha saltado a las páginas de la prensa para reclamar información a Nintendo. La compañía americana, que lleva casi un par de años trabajando en **'Top Gun, The Movie'**, le ha exigido a la gran N que se deje de vaguedades, de retrasos y de historias, y que ponga en marcha un plan de lanzamientos para el mercado americano . El grado de crispación en Microprose es tal que incluso **han paralizado el desarrollo** de su arcade.

• Más periféricos para N64

La compañía americana **Interact** ha dado a conocer su intención de poner a la venta una serie de "extras" para la máquina de Nintendo. El primero de estos periféricos que saldrá a la venta será el **"Game Shark"**, un accesorio tipo Game Genie que lleva incorporados códigos para acceder a niveles escondidos en los juegos, o disponer de vidas infinitas, inmunidad... Interact pondrá también a disposición del personal **joysticks, memory cards**...

• Nuevo kit de desarrollo

Un segundo equipo de desarrollo está ya en manos de los programadores del "dream team". Las nuevas herramientas, diseñadas por **Multigen**, presentan menos errores que el anterior "hard" y además facilitan el manejo de polígonos. Recordad que el primer equipo suministrado por Nintendo habría provocado un sinfín de críticas por parte de los desarrolladores, especialmente de la "troupe" japonesa.

• Internet en Nintendo

"Nintendo tiene en mente una estrategia que relacione su nueva máquina con Internet, pero aún no puedo hacer declaraciones al respecto". La respuesta es de **Peter Main**, uno de los jefazos de Nintendo América, a pregunta de los intrépidos chicos de EGM, la revista americana. Y ya veis, parece que se **confirman los rumores que hablaban de juegos en la red**, de transferencia de datos...

• Konami en N64

Konami es uno de los desarrolladores japoneses que está trabajando **entre secretos** en juegos para la máquina de Nintendo. Según ha salido a la luz, la compañía de 'Parodius' y 'Goemon' tiene casi ultimada una versión en exclusiva de su **'International Supersoccer' para N64**. Han asegurado que no tendrá nada que ver con su 'Goal Storm' para PlayStation.

• Chips a buen precio

Nintendo ha invertido **30 millones de dólares** en una **empresa taiwanesa llamada MACRONIX**, dedicada a la producción de ROMS. Un paso más para asegurarse los costes más baratos del mercado.

64



Precios, periféricos, esto costará...

La máquina se "estrenará" en las tiendas a partir del **14 de junio**. Desde esa fecha habrá una **demostración "non-stop" de las capacidades del sistema**. Prepedidos y órdenes de reserva se aceptarán desde ya en la mayoría de tiendas niponas. El **paquete inicial** incluirá un **joypad** gris y una **fuente de alimentación**. **¿El cable de antena?** Ni nombrarlo, que vale el de la Super de toda la vida. Al mismo tiempo se podrán a la venta una **serie de accesorios** de los que ya disponemos de una lista de precios.

- **RF Switch**, 1.500 yens
- **RF Modulator**, 1.000 yens
- **Mono AV cable**, 1.200 yens
- **Stereo AV cable**, 1.500 yens
- **Super Video cable**, 2.500 yens
- **Controller Pack Memory Card**, 1.000 yens
- **Joypads adicionales**, 2.500 yens

Dos detalles para terminar, por si no lo habéis notado: primero, **no habrá juego en el pack** que se venderá en Japón. Y segundo, **el cable de antena se podrá conseguir de forma independiente** así como, si os interesa, fuentes de alimentación extra.

La locura productiva de Williams.

Fuentes de la compañía americana han difundido que están en desarrollo al menos 4 títulos para Nintendo 64. **'DOOM 64'** y la conversión de la recreativa **'Ultimate Mortal Kombat 3'** llegarían al sistema con licencia exclusiva. El primero, directamente de las manos de Id, pero con **reprogramación Williams** y toques adaptados a la potencia de la máquina. El otro tienta nombre provisional. Los iniciados ya han apostado por estos dos: **'MK 3 Plus' y 'MK Chronicles'**.

Dicen que la otra pareja de juegos aterrizará simultáneamente en varias máquinas. Se trata de un par de conversiones arcade cuyos nombres os sonarán. Son **'NBA Hang Time'**, el arcade llegará a España en breve, y **'Area 51'**, una joya de la recientemente absorbida **ATARI Games**.





Noticias, rumores, pantallas en primicia de juegos en desarrollo, en este reportaje nos proponemos acercaros la última hora sobre el mundo N64

RUMORES, lo que se cuenta entre bastidores.

• Cruzando el mundo sin parar

Hace tiempo que no se oye nada sobre **'Cruis´n USA'**, el juego de Williams, ¿verdad? Bien, pues parece que la "espantá" se debe entre otras cosas a que **el arcade de coches se ha caído de la lista original de Nintendo...** pero no del todo, no ha sido el gran batacazo. Cuentan fuentes cercanas a Williams que el programa podría haber evolucionado hacia una versión más internacional. **'Cruis´n the World'** sería su nombre y **no vamos a reconocer ni uno solo de los gráficos** de aquella recreativa que golpeó primero...

• Nuevo "shooter" en marcha

Eurocom Developments, el grupo que está dando forma a la versiones domésticas de **'UMK3'**, estaría enfrascado, si hacemos caso a los persistentes rumores, en un shooter de nombre 'HOST' que pronto verá la luz para las máquinas de 32 bits. El título, fruto de un acuerdo con **MGM Interactive**, llegaría algo más adelante a la máquina de Nintendo.

• Nuevo diseño para el pad

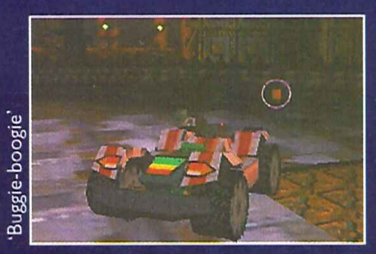
Nintendo ha dado un nuevo toque de diseño al súper mando de Nintendo 64. Parece que el joypad que saldrá finalmente a la venta no tendrá demasiado que ver con el presentado en el Shoshinkai, hace muchos meses. ¿Dónde estarán las diferencias? En la imaginación...

• MacLean en el "Dream Team"

Archer Maclean, uno de esos genios de la programación que se ha hecho rico con códigos fuente, ha fichado por el "dream team"... o casi. Archer ha creado un grupo de programación, **Awesome Titles**, que ya ha sido requerido por Virgin para trabajar en nuevos formatos. Y Virgin tiene licencia N64, ¿verdad?


'Legend of Zelda 64'


'Blastdozer'


'Buggie-boogie'


'Creator'

LOS JUEGOS. la lista oficial y la que nos imaginamos.



El E3será una fuente inagotable de información y sorpresas. Allí veremos cuántos y cuáles juegos de N64 están terminados y nos enteraremos de muchas más cosas. Seguro.

Seguro que estos juegos van a salir a la calle:
'Blastdozer', Nintendo/Rare.
'Body Harvest', Nintendo/DMA Design.
'Buggie-Boogie', Nintendo/Angel Studios.
'Creator', Nintendo/Software Creations.
'Doom 64', Williams.
'FIFA 97', Electronic Arts.
'Goldeneye 007', Nintendo/Rare.
'Ken Griffey Jr. Baseball 64', Nintendo/Angel Studios.
'Killer Instinct 64', Nintendo/Rare.
'Kirby Bowl 64', Nintendo/Hal Laboratory.
'Zelda 64', Nintendo.
'Mission Impossible', Ocean.
'Mortal Kombat 3 Plus", Williams.
'Monster Dunk', Mindscape.
'Pilotwings 64', Nintendo/Paradigm Simulation.
'Red Baron', Sierra On Line.
'Robotech Academy', Gametek.
'Shadows of Empire', Nintendo/LucasArts.
'Starfox 64', Nintendo.
'Super Mario 64', Nintendo.
'Super Mario Kart R', Nintendo.
'Tetris/Phear', Nintendo/H2O.
'Top Gun', Spectrum Holobyte.
'Turok: The Dinosaur Hunter', Acclaim.
'Wave Race 64', Nintendo.
'Wayne Gretzy Hockey', TWI.

Y éstos están confirmados, pero por una razón o por otra, Nintendo no los ha incluido su lista:
'Crazy Cars', Titus.
'DKC 64', Nintendo/Rare.
'Dragon Quest VII', Enix.
'Frank Thomas Big Hurt Baseball', Acclaim.
'Hexen 64', GTI/Id software.
'John Madden NFL', Electronic Arts.
'POD', Ubi Soft.
'Quake', GTI/Id software.
'Robotron 64', Williams.
'Stacker', Virgin.
'Super Mario RPG 2', Nintendo.
'Superstar Soccer 64', Konami.
'Wardogs', Williams.


'Kirby Bowl 64'


'Super Mario Kart R'


'Starfox 64'


'Wave Race'

• ¿Wario 64?
En 'Mario 64' habrá, un buen número de fases secretas, trucos y misterios. Hasta ahí es imaginable, lo que seguro que no se os pasado por la cabeza es que una de esas **fases ocultas estará protagonizada por...¡Wario!** El archienemigo de Mario que se une a la fiesta... antes de **protagonizar su PROPIO juego**.

• Koei se une a la fiesta
La compañía japonesa **Koei, experta en RPG y títulos de estrategia para la Super**, está trabajando en un **simulador espacial** para N64. Ni título, ni más detalles han salido a la luz, pero podemos esperar lo mejor.

• Mario en 2-D
Un **juego bidimensional con Mario de protagonista** está en camino. Se rumorea que será del mismo estilo que **'Yoshi´s Island'**.

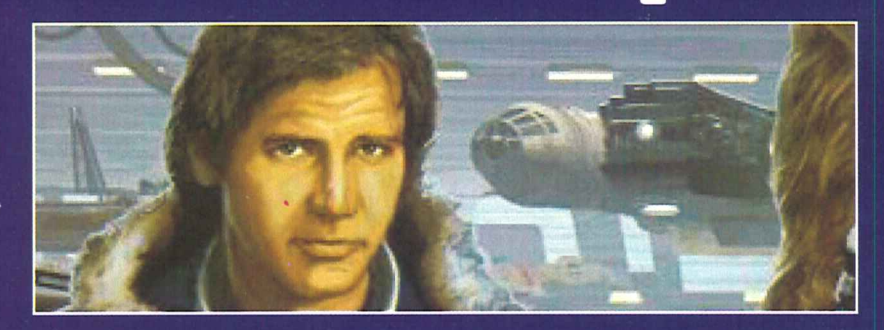
• Máxima potencia
Un **rumor que cambiará** por completo el mundo del videojuego. Se ha difundido que los **juegos podrán utilizar el puerto de cartuchos y el 64DD (Bulky Drive) a la vez**. Toma ya. Podremos acceder a nuevos niveles, actualizar nuestros juegos...

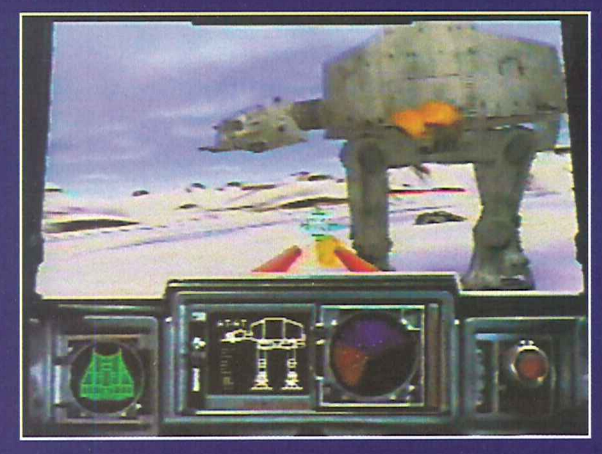
• Nuevos fichajes
He aquí algunas compañías que ya trabajan para Nintendo, pero aún no se ha publicado su fichaje: **Activision, Boss Game Studios, Capcom, Dreamworks, Hudson Soft, Jaleco, Kemco, Koei, Konami, Shiny, Takara**. Ya nos lo comunicarán.

¿Una película o un videojuego?

Shadows of the Empire

Una nueva y excitante historia sobre la base STAR WARS







Uno de los momentos más espectaculares del juego transcurrirá sobre la superficie helada del planeta Hoth, serpenteando entre los AT Walkers.

En los cuarteles de **LucasArts ,en San Rafael**, USA, el equipo de desarrollo que está implicado en el software para N64 ha trabajado cerca de dos años en lo que ellos llaman **'un agujero negro'**. La definición viene a cuento de la forma y modos con que se estrenaron en el tema. **Diseñaron primero sobre estaciones ONYX** de Silicon, luego en un emulador N64 y, por fin, no hace mucho tiempo, recibieron un kit de desarrollo como Dios manda. **No pudieron hablar con nadie del proyecto**, ni comentar o mostrar nada. No fue fácil, desde luego, pero, dicen, la **experiencia está resultando tan gratificante** que todo esto no parece importarles nada ahora.

El equipo está liderado por **Mark Haigh-Hutchinson**, que también hacía labores de programador senior, y tiene dos cabezas visibles: **Jon Knoles, en la parte artística, y Eric Jonston, que se ocupó de la técnica.** El trío maravilla ha desgranado en la prensa todo el proceso de diseño y construcción de Las Sombras del Imperio. Vamos a intentar hacer lo propio.

Por la parte técnica, imaginad que 'Shadows of the Empire' emplea al **máximo la capacidad del co-procesador** "mágico" diseñado por Nintendo. Aunque el juego aún se encuentra **cercano al 70% de desarrollo**, ya se nota cómo funciona y qué efectos tiene. Jonston explicaba entusiasmado cómo usaban el **Z-Buffering para controlar el entorno 3D del juego**: el truco es hacer que el mundo del juego parezca tan lógico como el mundo real, sin que se necesite utilizar rutinas por software que consuman memoria y velocidad en la CPU.

En cuanto al argumento, estos chicos han hecho un popurrí tomando la











Shadows of the Empire será también el título de una novela de Steve Perry que se estrenará en breve. Bajo el mismo nombre editará Dark Horse sus nuevos cómics de la prolífica serie Star Wars.

El proceso de renderización al que se ha sometido a todos los personajes del juego tiene la misma base de rejilla que ya habréis visto en multitud de ocasiones. De todas formas, alucinad.

Primero, los bocetos. Todos tan increíbles como éste. Luego, el render. La pose es del protagonista.

Muchas de las escenas del juego se han realizado en colaboración con el equipo de Industrial Light&Magic que trabaja en la edición especial de Star Wars, prevista para 1997.

Lo que hace el Z-Buffering es que el mundo del juego parezca tan lógico como el mundo real.

base de las conocidas películas y aumentando detalles con novelas y cómics que se publicaron desde entonces. La historia vuelve a situarnos en mitad del conflicto entre los rebeldes y el Imperio sólo que desde otro punto de vista: **desde el ojo de una organización criminal** que habita en lo más profundo del planeta Hoth. Ahora esa organización tiene nombre y líder: "Black Sun" es el nombre y el líder es el protagonista, que por cierto está en contra de Darth Vader y a favor de la rebelión.

Todo comienza en el planeta Hoth, donde nuestro héroe toma contacto con Han, y sigue en un punto entre «El Imperio Contraataca» y «El Retorno del Jedi».

'Shadows of the Empire' será como un pequeño cóctel de **modos de juego**: **5**, a cada cual más sorprendente. Las escenas de combate en vuelo se mezclarán con las subjetivas, al estilo 'Dark Forces', y hasta con las de arcade en plena ciudad de Mos Eisley. Pilotarás **snow speeders**, golpearás a los Walkers en su propia cabeza...

Será una nueva y excitante historia galáctica y una incomparable experiencia sobre Nintendo 64.

El protagonista del juego será el líder de una organización criminal llamada Black Sun. Veremos las Guerra de las Galaxias desde el oscuro subsuelo de Hoth.



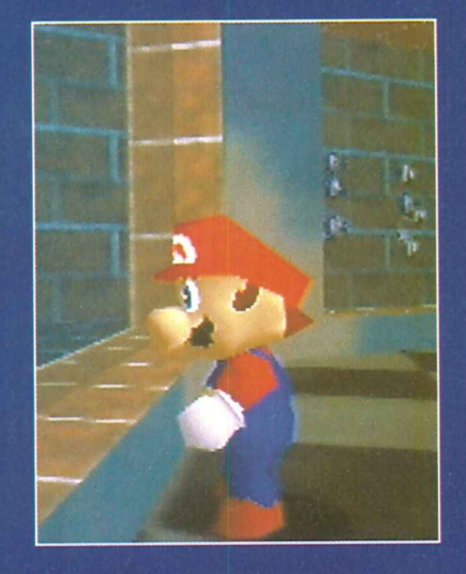




Un nuevo mundo cargado de sorpresas nos espera en Mario 64. Un mundo en el que tan pronto escalaremos pirámides como nos transformaremos en Terminator.

La obra maestra de Nintendo está a punto de asombrar al mundo

Super Mario 64



Mario es un caramelo tridimensional

La placa de Mario 64 que acaparó la atención en el Shoshinkai no pasaba de los **8 megabits** y además se encontraba tan sólo al **20%**: ¡qué pasada! Para cuando se descubra en el E3, en un estado de desarrollo cercano al 100%, la placa en cuestión habrá alcanzado los **68 megabits**. ¿Os imagináis **qué cantidad de cosas pueden haber cambiado entonces**? Si esa maravilla fue posible con sólo 8 megas, ¿adivináis qué tipo de historias se han podido incluir elevando esa cifra al cuadrado? **Miyamoto está complacido con el progreso del juego** y eso es una señal estupenda. El tiempo extra que le ha dado Nintendo tras retrasar el lanzamiento de la máquina le está sentando de perlas, y ya ha dejado caer que **cumplirá con los deseos de Yamauchi presentando el mejor videojuego de la historia**.

Nos acercamos, pues, de nuevo a Mario. Nintendo ha difundido nuevos datos sobre el cartucho y hasta imágenes, y no queríamos dejar pasar la oportunidad de acercaros las novedades. Lo que hemos visto incide en la **sensación de libertad de juego** que ya llevaba aparejada el cartucho. Mario se debate entre piedras en las pirámides, se asoma a una barandilla o se refleja en un espejo que luego traspasa para entrar en un mundo diferente. Y todo, bajo la consigna de un movimiento anarquista y libertario, y de disfrutar con el cambio constante de perspectivas y el juego de cámaras.

4 nuevos stages se han presentado ante la afición. En **Pyramid World**, en el antiguo Egipto, Mario podrá **flotar en el aire** mientras cumple una misión menos celestial: recoger monedas. En **Ghost World**, nos recibe

• Actualmente, Mario presenta en pantalla unos 150.000 polígonos por segundo, texturados y con la mayoría de efectos que la máquina es capaz de ofrecer.



Transparencias a la orden del día. Y si Mario se lanza sobre el espejo, aparecerá en otro mundo aún más alucinante que el reflejo de su poligonal imagen. Fantástico.



La magia en el Ball World no estará en los escenarios, sino en los personajes. Y no será exactamente su presencia, sino lo que Mario estará dispuesto a hacer con ellos.

• Cada escena del juego nos sumergirá en un mundo en el que podremos movernos a nuestro antojo y decidir qué hacer a cada momento.







Nintendo ha ofrecido por fin imágenes nuevas y frescas con lo último desarrollado por Miyamoto para Mario. Para cuando lo juguemos en el E3, el juego estará al 100%.

Viajes Mario S.A. se complace en invitarles a un paseíto en alfombra con destino enemigo final. Si así es el viaje, ¿cómo será el enemigo?

• Miyamoto ha sabido sacar partido al tiempo extra que le ha dado Nintendo al retrasar el lanzamiento de la máquina. El colega está muy complacido con el progreso del juego.

una mansión de atmósfera tenebrosa y oscura en la que fantasmas de todos los sabores quieren darnos la bienvenida. Sucede aquí una de las transformaciones más impresionantes del juego: **la de Mario en Metal Mario**, al estilo T-2, chicos. En **Snow Mountain World**, una montaña a lo Cliffhanger (la de Stallone) intenta ponernos las cosas difíciles: hay que escalar hasta la cima y no hacen más que presentarse aludes. En **Ball World**, la estética recuerda al nuevo juego de Kirby. Hay que esquivar bolas y más bolas para luego terminar cara a cara con un **Pacman gigante de brillante dentadura**. Y por no faltar a las costumbres, stage de enemigo final al canto: **Mario llega volando sobre una alfombra a su meeting con el gran jefe.**

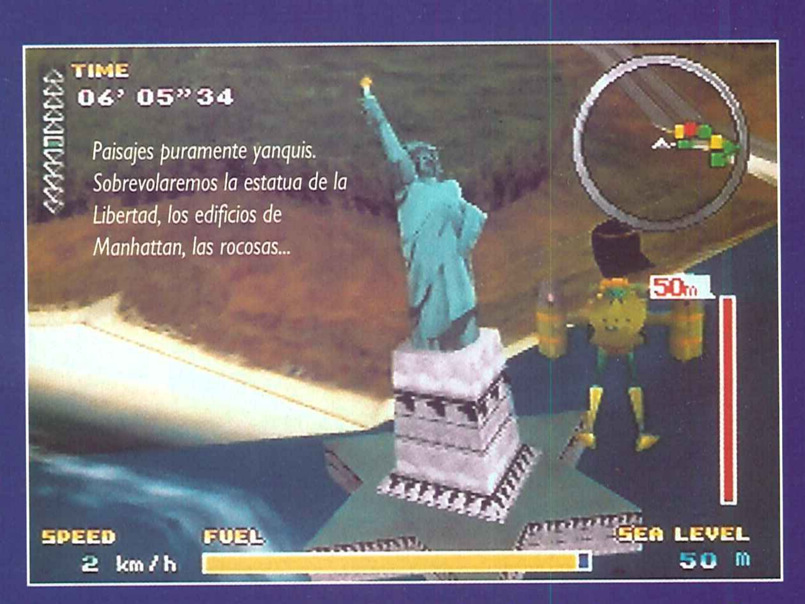
Hay quien no hace más que repetir que la escasa memoria de las eproms sólo puede parir juegos cortos, aburridos, de pocas fases y una animación escuálida. Miyamoto está demostrando de lo que será capaz este sistema. Se lo está imaginando, descubriendo los conceptos que hay que aplicar y cómo hacerlo. No veáis la de bocas que está cerrando.

• La placa de Mario 64 que se presentará en el E3 ocupará 64 megabits y estará al 100%. O eso dicen las últimas noticias...

Miyamoto pone las alas, a ti te toca la imaginación

Pilot Wings

Volando sobre los Estados Unidos



Paisajes puramente yanquis. Sobrevolaremos la estatua de la Libertad, los edificios de Manhattan, las rocosas...

En colaboración con Paradigm **Simulation, Miyamoto,** el genuino, ha construido un simulador de vuelo inspirado directamente en el clásico 'Pilotwings' que estrenó la Super. Tendremos a nuestra disposición cacharros tan originales como un **ultraligero, un ala delta o un jetpack** (ver mismo título en versión Ultimate) para surcar Estados Unidos de punta a punta haciendo paradas en las Montañas Rocosas, Manhattan, el Gran Cañón... **6 pilotos 6 podréis elegir** para disfrutar de la sensación del aire, la altura y todo eso. Cada piloto, experto en una de esas naves. Y **cada nave, dotada de indicadores** y características específicas (¡no va a haber indicador de fuel en el ala delta, ¿no?!).

'Pilotwings 64' será de los **primeros juegos en salir a la calle**, tanto en Estados Unidos como en Japón. Las imágenes que os ofrecemos denotan el estado de desarrollo en que se encuentra: muy avanzado, y ya nos han comunicado que será en el E3 cuando podamos hacernos a la idea de su potencia... ¡en una copia terminada!

• Nintendo aún no ha precisado si habrá una opción de combate (sería genial) en el juego. Sólo se rumorea que sí, que dispararemos...





• La cabeza de Mario aparece esculpida en roca, junto a la de varios presidentes de Estados Unidos, en el escenario de las montañas rocosas. Si un actor llegó a dirigir los destinos del país, ¿por qué no un héroe de videojuego?





De momento sólo tres naves tienen diseño y características técnicas. Esperemos que Miyamoto alcance al menos la docena de prototipos en vuelo.





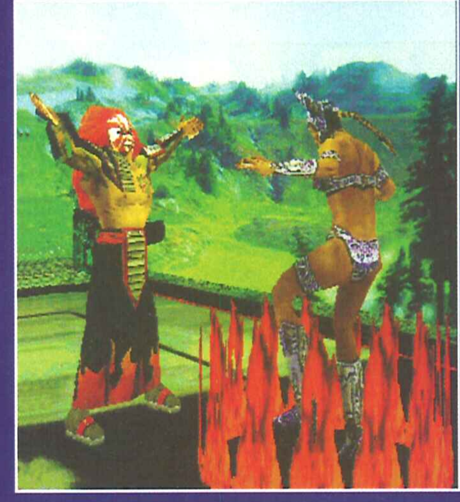
Escuela de pilotos al estilo NASA. Nada habrá más real que los decorados de 'Pilotwings'.

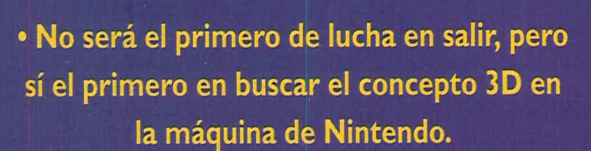
El primer beat'em up en 3D para Nintendo 64

Capcom promete seguir luchando

Wargods

En algún momento del año que viene, 'Wargods' aterrizará en N64. Así lo han declarado fuentes de **Williams** al tiempo que ponían en circulación imágenes de la recreativa que, ésta sí, parece a punto de golpear las calles. De ellas se deduce que 'Wargods' será el primer arcade de **lucha en 3D y cámara súper activa** que llegue a N64. Arcade en 3D sobre la base de 'Virtua Fighter' pero con la **jugabilidad, prometida, de Mortal Kombat**: fatatilities, combos, misiles, proyectiles, lanzamientos. Sus creadores ya han manifestado que la versión N64 será "arcade perfect", el no va más.





• No será el primero de lucha en salir, pero sí el primero en buscar el concepto 3D en la máquina de Nintendo.





Estas imágenes pertenecen a la versión recreativa de Wargods que, ésta sí, parece a punto de golpear las calles..

Un pie en N64, el otro en 16 bits

Killer Instinct 2

Instinto... ¿desconocido?

¿De verdad hay alguien trabajando en la conversión a 64 bits de 'KI2'?, ¿no serán imaginación y deseos, a partes iguales, los que nos están haciendo ver visiones? La duda está justificada. 'Killer Instinct' fue el primer juego de lucha diseñado para Ultra 64. El proyecto acabó en Super. Pero llegó la secuela, y entonces se nos prometió que aterrizaría en N64. Ahora toca suponer. Suponer que RARE está con ello, suponer que las cosas están avanzadas... Si llegara, sería grande. Muy grande. Una oda a la originalidad, la fuerza, la eficacia.

Este mes llega a España la recreativa de Williams. Ya veremos cuándo llega la conversión.

El cómic evoluciona para convertirse en 64 bits

Turok, dinosaur hunter



Acclaim inventa mundos llenos de posibilidades

En las últimas fechas ha sido Turok el cartucho más mentado. El trabajo de Iguana para Acclaim, al 50% de desarrollo, ha salido a relucir cada vez que se hablaba de Nintendo 64, y esta vez no iba a ser menos. Ya sabéis lo del cómic, lo de su **estética 'Hexen'**, lo de las animaciones "motion capture" de Acclaim, incluso lo de la perspectiva a primera persona. ¿Qué nos falta por contaros entonces? Bueno, un detalle. Hay un elemento que estará presente en buena parte del juego y aún no os hemos contado: **la niebla**. El efecto neblina propondrá una **atmósfera de misterio** y tensión al tiempo que ahorrará memoria a la hora de colocar objetos en el fondo de la pantalla. Más, para el E3.



Entre la niebla y el porte de algunos enemigos, en Turok nos "moriremos" de miedo.

concurso

TOY STORY
(JUGUETES)

Bases del concurso TOY STORY

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el Cupón de participación a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, S.A. ;
Revista Nintendo Acción
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en el sobre: "CONCURSO TOY STORY"

2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán TREINTA, y sus remitentes ganarán, cada uno, un cartucho de Toy Story para Super Nintendo. A continuación se elegirán VEINTE cartas más, cuyos remitentes serán premiados con un juego de Toy Story para Game Boy. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

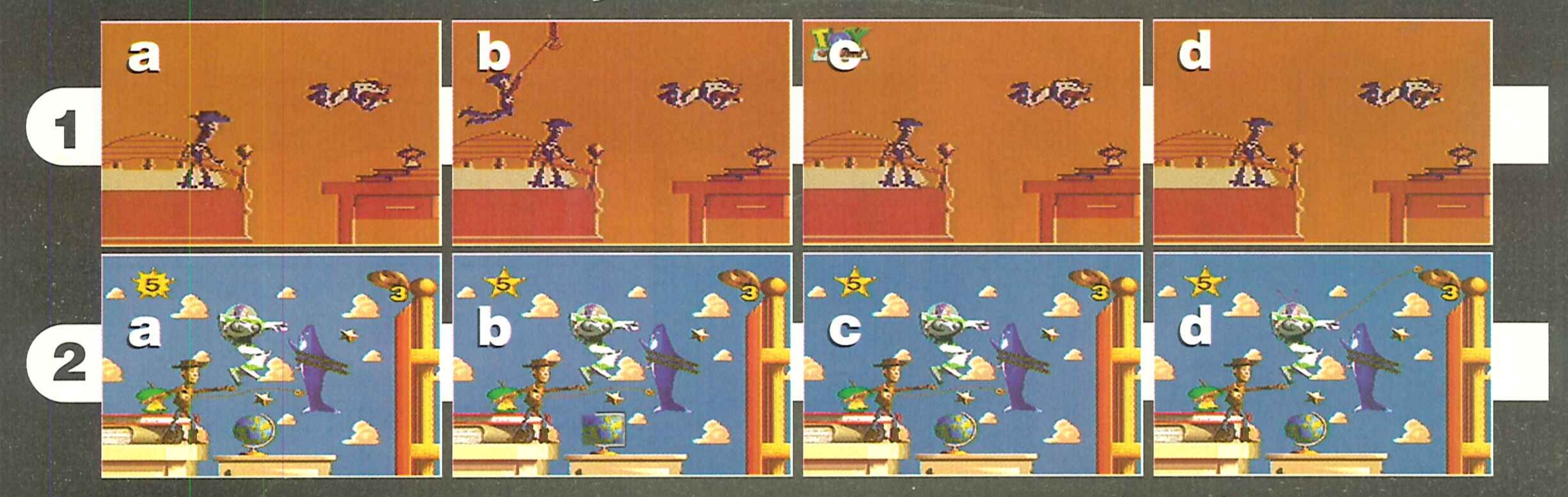
3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 17 de Mayo de 1996 al 1 de Julio de 1996.

4. - El sorteo se realizará el 2 de Julio de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Agosto de la revista Nintendo Acción.

5. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.

Tu pones el ojo. Nosotros, los cartuchos.

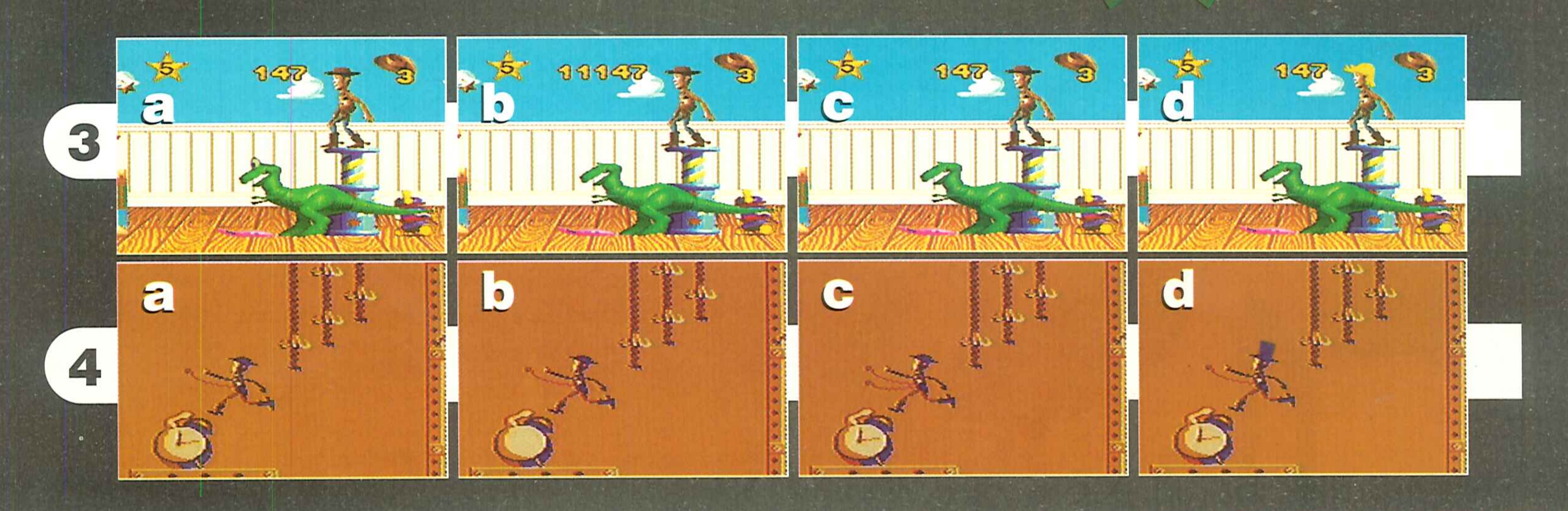


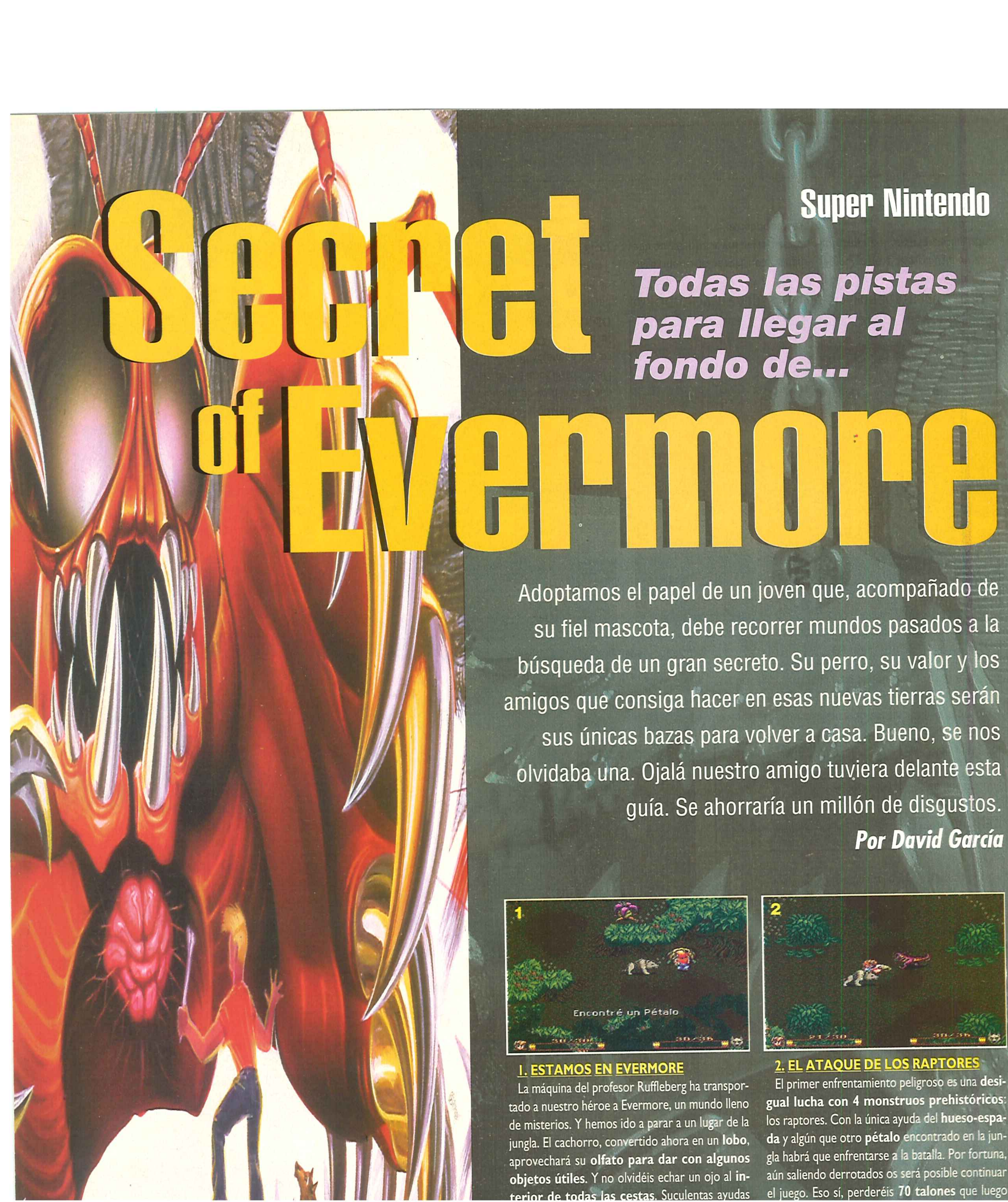
Consigue uno de los 50 cartuchos (20 para Game Boy y 30 para Super Nintendo) de 'Toy Story' que sorteamos entre los acertantes de este concurso. Es fácil, sólo tenéis que adivinar cuáles son las cuatro pantallas originales del juego, y colocar su letra correspondiente en el cupón. Luego nos lo mandáis y podréis llevaros a casa la última maravilla de Disney.

SUPER NINTENDO GAME BOY



regalamos 50 cartuchos de





Super Nintendo

Secret of Evermore

Todas las pistas para llegar al fondo de...

Adoptamos el papel de un joven que, acompañado de su fiel mascota, debe recorrer mundos pasados a la búsqueda de un gran secreto. Su perro, su valor y los amigos que consiga hacer en esas nuevas tierras serán sus únicas bazas para volver a casa. Bueno, se nos olvidaba una. Ojalá nuestro amigo tuviera delante esta guía. Se ahorraría un millón de disgustos.

Por David García

1

2

1. ESTAMOS EN EVERMORE

La máquina del profesor Ruffleberg ha transportado a nuestro héroe a Evermore, un mundo lleno de misterios. Y hemos ido a parar a un lugar de la jungla. El cachorro, convertido ahora en un **lobo**, aprovechará su **olfato para dar con algunos objetos útiles.** Y no olvidéis echar un ojo al **interior de todas las cestas.** Suculentas ayudas

2. EL ATAQUE DE LOS RAPTORES

El primer enfrentamiento peligroso es una **desigual lucha con 4 monstruos prehistóricos:** los raptores. Con la única ayuda del **hueso-espada** y algún que otro **pétalo** encontrado en la jungla habrá que enfrentarse a la batalla. Por fortuna, aún saliendo derrotados os será posible continuar el juego. Eso sí, perderéis **70 talones** que luego



4. LOS DIÁLOGOS
Hablad con todos los habitantes del poblado. De muchos no sacaréis nada en claro, pero algunos os proporcionarán valiosas informaciones e incluso podréis **comprar armaduras o ingredientes** para formular los hechizos.



5. PASADIZO SECRETO
A la **izquierda del poblado** encontraréis un pequeño pasillo que conduce a un **descampado**. Al principio tan sólo conseguiréis unas cuantas cestas, pero a la vuelta hallaréis a un **alquimista** que os ofrecerá una valiosa fórmula.

6. OJOS DE FUEGO
Ojos de Fuego es la **líder del poblado** y, al igual que nuestro joven héroe, nació en Podunk. Ella **conoce el secreto** para regresar a casa, pero para que os lo diga deberéis ayudarla a buscar al **alquimista local**, un tal **Corazón Valiente**. Ojos de Fuego os ofrece la **fórmula "Relámpago"**. Tal es la enjundia de la misión que os espera.





7. LA CIENAGA DE LOS ESCARABAJOS
¡Menudo lugar más desagradable, Dios mío!... **Dos pantallas a la derecha desde el poblado de la jungla** y llegaréis a la ciénaga. Se trata de un lugar lleno de enemigos y peligros, en el que nos han soplado que se **encuentra Corazón Valiente.**



8. LA TIERRA QUE ME TRAGA
Dejaos **tragar por el primer agujero** en las tierras desérticas. Os conducirá hasta la **cueva** de un agradecido **comerciante** que estará dispuesto a regalaros los **Dientes de Jaguar** con cualquier compra. Éstos os permitirán **correr más rápido** y así evitar los agujeros.

¿TIENES YA TUS GUANTES DE NINTENDO ACCIÓN?



Pues, a qué esperas...
Estos atómicos guantes marca ***Nintendo Acción*** *pueden ser tuyos. Sólo tienes que enviarnos un truco, un truco original y que funcione, a la siguiente dirección:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4.
28700 SS de los Reyes. Madrid

Si nos encanta, no sólo lo publicaremos, sino que además obtendréis unos ***súper guantes 'nintenderos'.***

MEGAMAN X3
SUPER NINTENDO
Password definitivo
Unos hachas, somos unos hachas. Resulta que está a punto de salir a la venta el juego de Capcom, y nosotros ya disponemos del password que os puede trasladar directamente al final de la aventura. Un consejo, antes de que os entusiasméis demasiado: probadlo sólo en casos de emergencia.
2277 5163 6122 7837

ALIEN 3
SUPER NINTENDO
Cheat Mode
Empieza a jugar normalmente. Presiona ***A, B, Y, X*** *en el pad 2, y a continuación* ***A, B ó X*** *en el pad 1 para hacer que aparezca* ***un número en la esquina superior izquierda****. Este número se corresponde con una opción específica de este jugoso menú de trucos.*

CHEAT MENU:
OPCIÓN 1: Inmunidad.
OPCIÓN 2: Sin daños.
OPCIÓN 3: Igual que la opción 1.
OPCION 4: Armamento ilimitado.

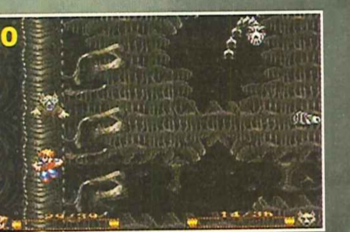
Secret of Evermore

12. TRAX
Táctica para acabar con él: dejad que el **perro se ocupe de los gusanos** y volcaros vosotros con Trax. Tan pronto como podáis, **introducíos** en sus **costillas y golpeadle directamente al corazón**. Si vencéis, recibiréis el **hacha, y Corazón Valiente quedará liberado.**



14. DE NUEVO EN EL POBLADO
Una vez liberado Corazón Valiente y con el hacha en vuestro poder es hora de regresar al poblado, a hablar con Ojos de Fuego. Ella está muy contenta y os ofrece sus **Perlas Invocadoras** ,que contienen enormes poderes, como muestra de gratitud. Pero os da una mala noticia: el **volcán se enfría** y hay que echar una manita.

9. DENTRO DEL LABERINTO
El camino que conduce a **Trax** (primer adversario de cierta entidad) tiene el aspecto de un **laberinto**. Y lo peor es que los puentes se hacen añicos a vuestro paso. Tan sólo hay **un camino válido** y os aseguramos que no lo encontraréis a la primera.



10. LOS TOBOGANES
Siempre que quedéis atrapados, tendréis la oportunidad de **regresar al principio** utilizando los **toboganes** que veréis tanto a la izquierda como a la derecha.



11. LOS PASOS CORRECTOS
El camino correcto es como sigue: **derecha, primera a la izquierda, segunda a la izquierda, segunda a la derecha, derecha, derecha**. Llegado a este punto se romperán todos los caminos, y deberéis regresar al principio para volver a empezar. En esta segunda ocasión podréis avanzar **todo hacia la derecha y subir hasta el final** del laberinto.



17. EL VOLCÁN:
Tomando el **camino Norte** desde el Poblado, llegaréis hasta la **entrada del volcán**. En este momento resulta imposible alcanzar su interior porque hay una piedra que bloquea el paso. Sólo conseguiréis apartarla con la **fórmula de la levitación**. Para conseguir dicho hechizo debéis **avanzar eliminado la planta carnívora** que hay justo al lado de la mencionada roca.



18. COMPRANDO ARMADURAS
Antes de continuar el camino podréis comprar algunas **armaduras protectoras** en la **cabaña que hay a la izquierda de la entrada del volcán**.



13. LA LLUVIA ACIDA
En el **camino de vuelta al Poblado de la Jungla** (según subís por las rocas a la derecha) encontraréis un **pasadizo secreto** que os conducirá ante la presencia de un nuevo **alquimista que os proporcionará el hechizo de la Lluvia Ácida**.





15 y 16. DOS NUEVOS HECHIZOS
Antes de marchar al volcán, id al mismo lugar del que hablábamos en la **pantalla 5** y seréis recompensados con un **nuevo hechizo**. Y ahí no acaba todo: tirad hacia abajo desde el poblado, **hacia la selva en la que comienza la aventura**. Allí encontraréis, a la izquierda, la **cabaña de Corazón Valiente**. Usad **el hacha para romper los arbustos**. El agradecido alquimista os brindará **otra de sus fórmulas.**



19. TERRITORIO LAGARTO
El camino para conseguir la fórmula de la levitación es arduo, sobre todo por los lagartos. **Cuatro enormes bichos** y, tras ellos, el jefe: el **Megalagarto**. Las **Perlas Invocadoras son muy efectivas** contra ellos, pero conviene guardar el mayor número de ellas para enfrentarse a **Cenagosus**. Con un poco de paciencia no tendréis muchos problemas para derrotarlos.



20. LA LANZA
Tras derrotar a los lagartos aparecerá un **alquimista que curará vuestras heridas**. Además, seréis recompensados con la **lanza**. Muy útil. Utilizadla desde el principio para colocaros en el **nivel 1 de potencia** antes de enfrentaros a Cenagosus.



21. FUENTE DE FUEGO SECRETA
La subida hasta la cumbre del volcán oculta más de un secreto. La **fuente de fuego** que conduce al volcán no es la que está al pie de la montaña, sino la que hay a su lado, **tapada por unos hierbajos.**



22. EL IMPULSO DEFINITIVO
Dese la pantalla en la que está el raptor id a la **cueva de la izquierda,** y luego **coged el ascensor**. Ya estáis en la cumbre.

23. LA LEVITACIÓN
El **alquimista de la cima** del volcán os proporcionará la fórmula de la levitación, pero no los ingredientes. Os faltará uno de ellos: la **guindilla,** y conseguirla no será fácil.





24



25

24. DE CAMINO AL PANTANO

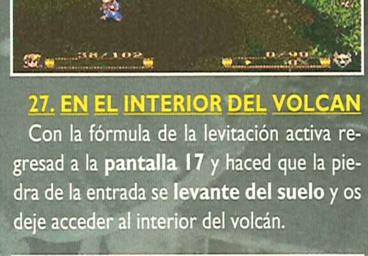
Para conseguir la **guindilla habrá que dirigirse al pantano**. El camino que lleva hasta este tétrico escenario se encuentra en la parte **inferior derecha de la zona del volcán**. Para llegar allí habrá que cortar unos arbustos. Comprad **ingredientes de vida en la caverna que hay justo antes del pantano**.

25. DESCUBRIENDO PUENTES

Una vez en las zonas pantanosas os parecerá imposible cruzar el agua. Tranquilos, según os **acerquéis a los bordes de la tierra** o matéis a algún enemigo, veréis aparecer sobre las sucias corrientes de agua una **hoja sobre la que posaros** para atravesar la superficie.



26



27

27. EN EL INTERIOR DEL VOLCAN

Con la fórmula de la levitación activa regresad a la **pantalla 17** y haced que la piedra de la entrada se **levante del suelo** y os deje acceder al interior del volcán.

26. CENAGOSUS

Un enemigo realmente duro. Si no habéis aumentado el poder de vuestra lanza, ni soñéis con derrotarlo. Si vuestro arma está en el nivel 1, **dejad que el perro se encargue de los Fuegos Fatuos** y vosotros centraros en la Serpiente. **Arrojad la lanza desde una distancia prudente** y segura (presionando **B** hasta que esté al **100%**) y no olvidéis las **perlas invocadoras** de Ojos de Fuego. **Fétido, el pescador** que habita en la cabaña, os entregará la guindilla como forma de agradecimiento por haberle librado de la serpiente.



28

28. LA TIERRA DE LOS LAGARTOS

El interior del volcán está plagado de lagartos. Usad la **lanza** para acabar con ellos de la misma manera que con Cenagosus.



29

29. OTRA ROCA

Como lo oís. Otra roca y vosotros **sin guindilla**. No habrá más remedio que regresar a la **cabaña de Fétido** en busca de municiones. Tranquilos, esta vez no está la serpiente.

30

30. ABRIENDO CAMINO

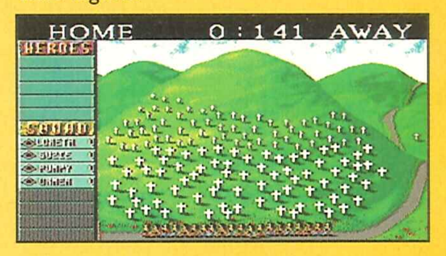
Para llegar a los **canastos** que **están rodeados de lava** no tendréis más que **subir por la zona de piedra**, y **empujar las rocas** sobre la corriente. Esto **creará un camino** por el que podréis pasar. Además, por esta zona accederéis al interior de las cuevas.

CANNON FODDER

SUPER NINTENDO

Passwords para soldados impenitentes

Tan buenas claves no merecen comentario alguno.





MISION 3: SCSDX
MISION 5: DDSHD
MISION 8: RHBCH
MISION 10: XKLDB
MISION 12: RLLCW
MISION 14: ZNHCG
MISION 15: ZNSCX
MISION 18: NRDCT
MISION 19: HRPCD
MISION 20: XSLCW
MISION 21: TSPDN
MISION 22: GTHCG

JUNGLE STRIKE

SUPER NINTENDO

Las claves más interesantes

A continuación os presentamos los mejores passwords para el juego de Electronic Arts. Os permitirán ***jugar con Wild Bill como copiloto y con 255 vidas o helicópteros***, vaya. Vamos con ellos:

CAMPAÑA 1: 8B45HP8TNMPT
CAMPAÑA 2: 8B458P8TNMPT
CAMPAÑA 3: 8B45RP80NMPT
CAMPAÑA 4: 8B45WP86NMPT
CAMPAÑA 5: 8B45CP8XNMPT
CMPAÑA 6: 8B454P82NMPT



Secret of Evermore



31. LA FÓRMULA DE LA VELOCIDAD
En el interior de una cueva encontraréis a un **anciano alquimista** que se oculta de los lagartos. Su aportación para acabar con ellos es la **fórmula de la velocidad**, que como su propio nombre indica hace que **corráis más deprisa en los combates**.



32. MUERA EL MEGALAGARTO. VIVA LA GUINDILLA
El final de las cuevas de lava os conduce ante el megalagarto, un conocido ya para vosotros. Antes de llegar hasta allí, tendréis que **levantar otra roca**. Pero bueno, que si **conseguís eliminarlo os haréis con otra guindilla**.

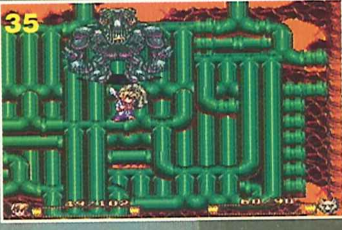


33. EL PARQUE ACUATICO
Esta nueva zona es **fresquita y de abundantes aguas**. El objetivo en esta zona es llegar hasta la **sombra de Ojos de Fuego**. Lo mejor que podéis hacer es mirar el **mapa de la guía** que viene con el juego. Y **corred con los Dientes de Jaguar** si no queréis ser atrapados por la corriente.





34. EL BOTÓN Primero habrá que **activar el botón que abre las compuertas** donde está encerrada la mascota de la sombra de Ojos de Fuego. Por si no lo sabéis, sombra... es la malvada hermana de vuestra amiga, la líder del poblado.



35. EL TIRANOSAURIO
El **Tiranosaurio es la mascota** que protege a la sombra de Ojos de Fuego. **No es tan poderoso** como Cenagosus pero sí mucho más hábil. **Restablece parte de su energía perdida cada vez que va a la lava**. La **lanza** vuelve a ser vuestra mejor arma, y el recién conquistado **hechizo de la velocidad** resulta muy útil: es un jefe impredecible. Tras eliminarlo, todo explotará y apareceréis en unas nuevas tierras.



36. NOBILIA. ¿DÓNDE ESTA EL PERRO?
Al despertar en las **playas de Nobilia** os encontraréis solos, sin vuestro fiel perro. Deberéis **investigar su paradero**.



37. DETECTIVE PRIVADO
La **taberna del pueblo** es un lugar adecuado para sacar ciertas informaciones y quizá meterse en algún que otro lío.



38. CAMBIO DE DIVISAS
Nobilia **no tiene la misma moneda** que Prehistoria, así que tendréis que actualizar vuestro dinero. Un poco **más arriba de la taberna** encontraréis el lugar adecuado. Quizá el cambio no sea muy justo, pero no queda más remedio que aceptarlo.





39. EL AMULETO DE ANULACIÓN
En una cueva, en la parte más alta de Nobilia, encontraréis un comerciante dispuesto a venderos el Amuleto de Anulación: un objeto que **os permitirá atravesar el desierto en barca** en vez de a pie. El problema es que vale **10.000 gemas**, y la verdad es que no os recomendamos adquirirlo aunque **poseáis la suma de dinero**.



40. CHARLANDO CON FÉTIDO
Fétido se encuentra también en Nobilia. Para llegar a él, dirigíos a la **derecha**, **entrad por la cueva** y algo más atrás veréis **otra entrada**. **Allí vive** ahora. Rápidamente **os pondrá al día** de todo lo sucedido.



41. EL PERRO SAGRADO
En Nobilia, vuestro **perro cambia de aspecto** y es considerado sagrado, como una **señal divina que guiará los pasos de los ciudadanos**. Al menos ya sabéis donde está vuestro amigo.

42. EL VIAJE POR EL DESIERTO
Si no poseéis el Amuleto de Anulación, **no podréis montar en la embarcación, así que** tocará dar un paseíto.



43. OASIS
El **asfixiante calor**, las ramas que os golpean, la ardiente arena harán que vayáis **perdiendo energía** aunque no recibáis impacto alguno. Por fortuna **podréis descansar en los escasos oasis**.



44. A LAS PUERTAS DEL MERCADO

Tras una larga caminata, **siempre hacia el norte**, llegamos a las puertas del **mercado de Nobilia.**



45. DE COMPRAS



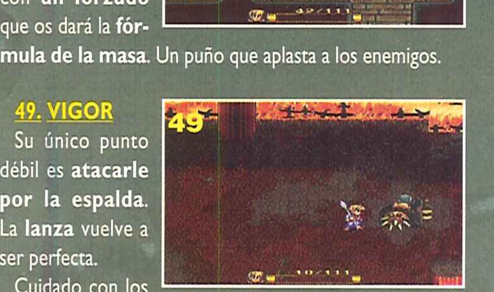
En Nobilia, ni se compra ni se vende, sólo **se intercambia**. Y conste que tendréis **15 minutos para hacer vuestras compras**, aunque tras la lucha con el gladiador volverá la actividad al mercado. **Elegid los puesto más baratos y no tengáis prisa**. Mirad en la guía lo que se pide por cada intercambio. Recomendamos que adquiráis esto: el **amuleto de anulación, el abrillantador, el disco de Jade y el cetro curativo**. Para ir a los **puestos 22 y 23**, deberéis dar un rodeo por el pasillo que hay junto al **puesto 24**. Allí encontraréis más sorpresas de las que luego hablaremos.

46. LA MASA



Al dar la vuelta para acceder a los puestos de antes os encontraréis con **un forzudo** que os dará la **fórmula de la masa**. Un puño que aplasta a los enemigos.

49. VIGOR



Su único punto débil es **atacarle por la espalda**. La **lanza** vuelve a ser perfecta.

Cuidado con los **objetos que lanza el público**. Usad la fórmula de la velocidad para escapar de las embestidas de Vigor.

50. LOS OJOS DEL DIAMANTE



El ayudante del gobernador os encarga **encontrar** los Ojos del Diamante, **un poderoso objeto** que muchos desean. La búsqueda debe comenzar por la **cabaña de Fétido** (que os entregará la **fórmula del renacimiento** para el perro). Cambiad por gemas, en el **puesto 28**, todos lo que no hayáis usado.

47 Y 48. LA ELECCION

Acabados los 15 minutos, llega la hora de **entrar al palacio de Nobilia**. Allí se está celebrando una reunión en la que se discute quien será el adversario del **gladiador Vigor**: **el perro lo elegirá**. Al veros, el can se emociona y os selecciona como adversario. Antes del combate os **encierran en las mazmorras**. Buscad donde podáis y armaos hasta los dientes.







51 y 52. EL PUENTE Tras hablar con Fétido, id hacia la izquierda hasta que lleguéis a un **puente roto. Jugad con el perro** y saltaréis el puente. Algo más arriba, el perro encontrará la manera de cruzar el río.



53. EL CAMPAMENTO DE HORACIO

Tras cruzar el río y derribar unos arbustos, llegaréis hasta el campamento de un historiador llamado **Horacio**, que también es de Podunk. De la charla sacaréis en claro que es mejor **llevarle a él los Ojos del Diamante** y no al Gobernador, y que uno de ellos está en el **Templo de Colosia** y el otro en la **Gran Pirámi-**



54. EL AYUDANTE DE HORACIO

Os entregará el **revelador**, además de algunas pistas más. Con él conseguiréis **cruzar los caminos ocultos.**



55. PERLAS INVOCADORAS

Antes de ir a Colosia vuelve a hablar con Horacio: te entregará otras **perlas invocadoras**, de diferentes poderes.

MORTAL KOMBAT 3
SUPER NINTENDO

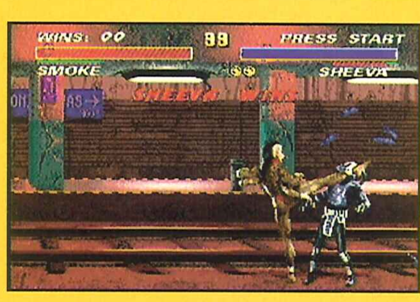
99 Impactos consecutivos



*Antes de nada **una advertencia**: para poder realizar este truco **necesitaréis tener el número 38 de Nintendo Acción,** ya que allí se detallaba como conseguir **los diferentes menús** necesarios para poner en marcha este truco. Bien, pues ya los tenéis a mano, pues ahora debéis **poner la opción "Smoke" en ON y hacer lo mismo con "Health Recovery", "Quick Uppercut Recovery" y "Power Code"**.*

*Acto seguido, **comenzad a jugar eligiendo a Smoke como luchador**. Y ahora viene lo bueno: **realizad un uppercut sobre vuestro adversario** e instantes después **propinadle un Claw Harpoon (ABAJO + PUÑETAZO ALTO, ATRAS, ATRAS, PUÑETAZO BAJO)**. Esto hará que salga **despedido por los aires** y vosotros podáis darle otro uppercut, y otro Claw Harpoon y otro uppercut y así sucesivamente hasta llegar a los 99 impactos consecutivos. Más, imposible. Todo en vuestra manos.*





Super Nintendo

Yoshi's Island

Con la colaboración de Club Nintendo

Mapas y pantallas: Javier Abad

Super Mario World 2

El "peque" se vuelve a ir de marcha. ¿Alguien se apunta?

Mundo 4

Fase 4-5: «Chomp Rock Zone»

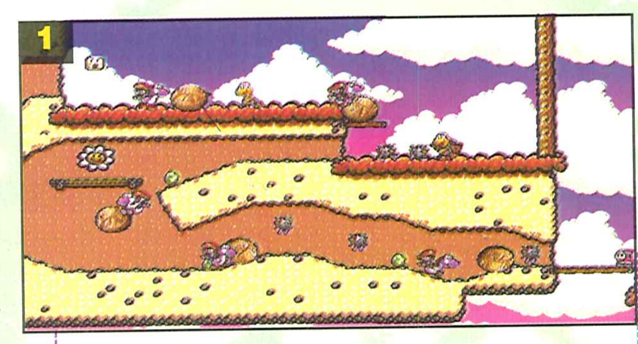
1ª Parte. Hasta el punto de salvar la posición.

• Monedas rojas y Flores:

1- A la **derecha** de un lugar en el que hay **cuatro postes juntos** y de la misma altura, veréis un hueco que nos lleva hasta un pasadizo en el que hay **2 monedas rojas**.

2- Más tarde tendremos que **crear un puente** disparando a una nube alada. Subiendo después encima de la roca, podremos llegar a una plataforma más alta para recoger 1 flor.

3- Antes de llegar al punto de salvar la posición hay una **zona de arena** y, encima suyo, un bicho con **1 moneda roja**. Debemos dispararle un huevo para que suelte la moneda.



Durante toda esta fase es muy conveniente que empujemos una roca que encontraremos al principio. Mientras lo hacemos, debemos abrir camino hundiendo postes o creando puentes.



2ª Parte. Desde el punto de salvar, hasta meternos por una puerta.

• Desarrollo de la fase:

A partir del punto de salvar la posición, seguiremos **empujando la roca** hasta llegar a un lugar con un **interruptor de admiración**. Antes de pisarlo, tenemos que **hundir los postes** de la derecha hasta dejarlos al mismo nivel que los **bloques transparentes**.

• Monedas rojas y Flores:

1- Justo a la **izquierda de la plataforma** donde se encuentra el interruptor de admiración, veremos **1 flor en la parte superior** de la pantalla. Tenemos que **colocar la roca debajo de un hueco** que hay más a la izquierda, apoyarnos en esta roca para saltar hasta la plataforma más alta, y desde allí recoger la flor. Al lado de esta flor, podremos **recoger también 3 monedas rojas**.

2- Cuando hundimos los postes para dejarlos todos al mismo nivel, a su derecha, podremos **recoger, saltando, 2 monedas rojas.**



3ª Parte. Desde que nos metemos por la puerta hasta la meta.

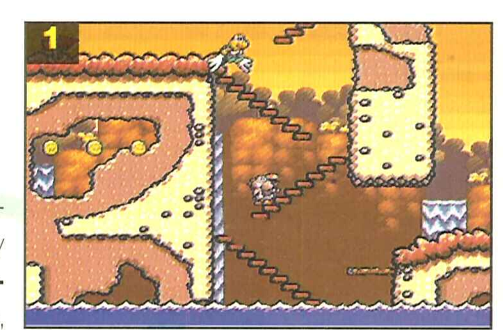
• Monedas rojas y Flores:

1- Solamente si hemos hecho lo que explicamos en la parte anterior, podremos empujar la roca que aparece a nuestro lado para que **rompa una zona de arena** que hay más a la derecha y aparezca una **nube alada que contiene 1 flor**.

2- Al llegar a la **zona de la imagen**, saltando sobre el **bloque amarillo 4 veces tapará los pinchos**. Entonces podremos **recoger a la izquierda 5 monedas rojas**. A continuación, empujamos el bloque para que nos deje acceder a la **tubería**. Dentro, disparamos un **huevo al bloque** que **sujeta un muelle**. A continuación, disparamos otro hacia el jugador de béisbol, que nos lo intentará devolver. Saltamos encima del muelle y nos mantenernos planeando, de forma que cuando el jugador lance el huevo, éste golpee la flor.

Fase 4-6: «Lake Shore Paradise»

1ª Parte. Zona de agua con peces y tortugas. Hasta el punto de salvar la posición.

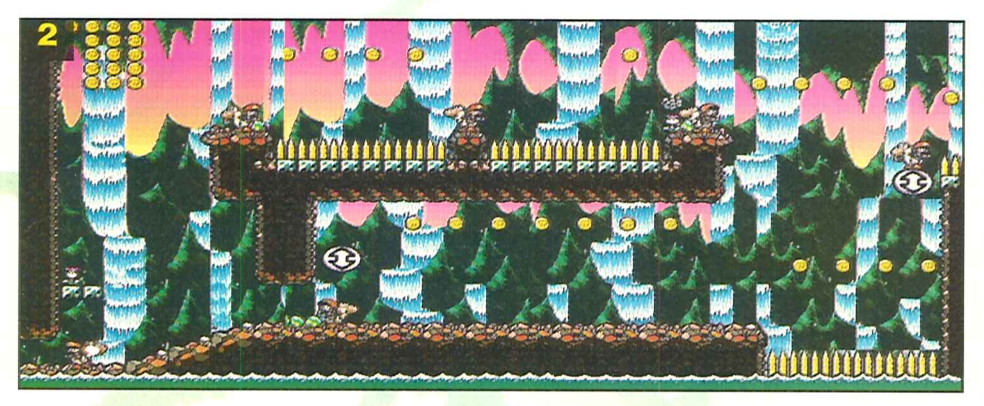


• Monedas rojas y Flores:

1- Hay una **moneda roja** debajo del inicio. Para llegar hasta ella, nos **metemos en el agua**, y nos colocamos junto a la **pared de la izquierda**, saltamos y cuando estemos a mitad de salto, pulsamos el mando hacia abajo. Una vez en el agua, pulsamos hacia la izquierda.

2- Avanzando, encontraremos **1 flor** debajo del suelo. Empujad un caparazón para cogerla.

3- En dos ocasiones tendremos que repetir la misma técnica: Al encontrar un bicho que transporta **1 moneda roja** debemos disparar **1 huevo a una nube alada** para que aparezca un puente por debajo, y después disparar otro contra el bicho para que suelte la moneda.



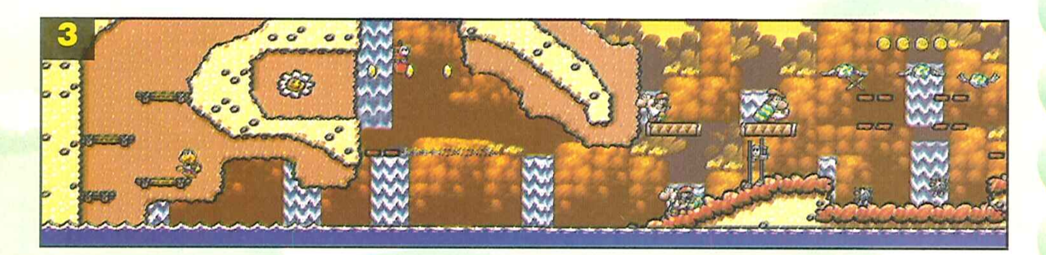
2ª Parte. Cuevas con cangrejos. Hasta meternos por la tercera puerta y aparecer en el exterior de las cuevas.

• Desarrollo de la fase:

Después del punto de salvar la posición nos metemos por la puerta que hay al final, y luego por otra (la segunda). En la siguiente cueva, encontraremos **cangrejos** que se destruyen con **3 huevos**, y en la esquina superior derecha otra puerta (la tercera), que da al exterior.

• Monedas rojas y Flores:

Después de meternos por dos puertas, y antes de entrar por la tercera, encontraremos un **pasadizo que va hacia la derecha**. Llegaremos por él hasta una habitación muy amplia con **unas ruedas** que se pueden dirigir disparándolas huevos una vez que estamos montados encima. De esta forma tenemos que **movernos por toda la habitación** pasando así por encima de los pinchos y llegando a **zonas inaccesibles**. Así conseguiremos **5 monedas rojas.**



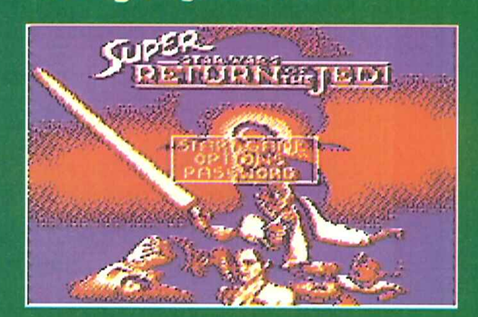
3ª Parte. Desde que aparecemos en el exterior de las cuevas hasta la meta.

• Monedas rojas y Flores:

Al llegar a esta zona tenemos que disparar primero un huevo hacia la **nube de la izquierda** para que se cree un puente que va hacia la derecha. A continuación, disparamos otro contra la nube que está más a la derecha, y se creará un puente que va hacia la izquierda. Siguiendo por él, llegamos a una **pequeña repisa** en la que encontraremos **1 flor y 1 moneda roja.**

RETURN OF THE JEDI
GAME BOY

Códigos galácticos



Para juegos así de complicados, nada mejor que introducir unos buenos passwords, como éstos:

NIVEL 2: SNKMTD
NIVEL 3: RWYJBC
NIVEL 4: TFGBNM
NIVEL 5: HJMKPL
NIVEL 6: OGTHGD
NIVEL 7: PSVZKL
NIVEL 8: SFPYSW
NIVEL 9: OGGYQM
NIVEL 10: KFGZYQ

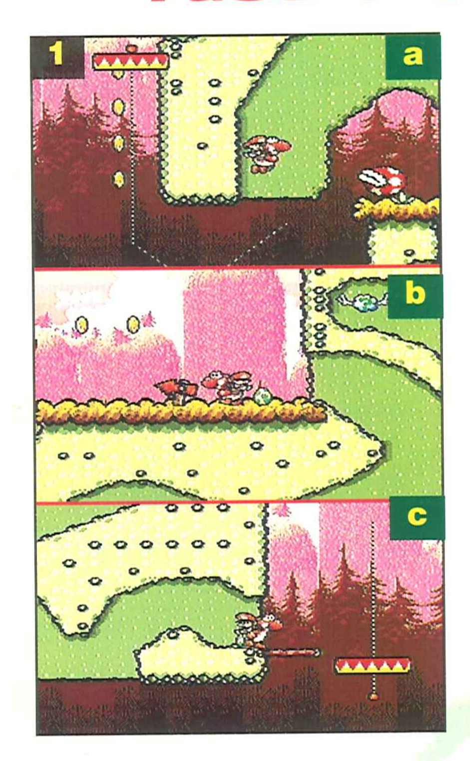
SHAQ FU
SUPER NINTENDO

Otro luchador en el modo historia

*Tenemos la solución para aquellos que estáis cansados de jugar siempre con Shaq en el modo 'Story'. Lo que hay que hacer para participar con cualquier otro guerrero es meterse en la pantalla de opciones y situar el **'test music' en un número comprendido entre el 2 y el 7**. Una vez seleccionado, vuelve a la pantalla principal y presiona **ARRIBA, ABAJO, B, IZQUIERDA, DERECHA, B.** Si lo has hecho todo correctamente la pantalla **hará un flash y se oscurecerá.***



Fase 4-7: «Ride Like The Wind»



1ª Parte. Zona de tortugas y plataformas móviles. Hasta encontrar al primer pingüino.

• Desarrollo de la fase:

A la derecha nos encontraremos una plataforma sobre una **espiral de pinchos**. Tenemos que saltar con habilidad sobre esta plataforma, y sobre las tortugas que hay a su derecha, hasta cruzar esta zona, y llegar hasta un **muelle**. Una vez en él, debemos seguir los siguientes pasos:

A- **Saltamos encima del muelle** y, mientras volamos, planeamos hacia la derecha (sin soltar el botón de salto). Si todo sale bien, llegamos hasta un **pasadizo sobre una planta carnívora**.

B- Subimos hasta arriba, donde encontraremos un **cartel con una flecha apuntando hacia la izquierda**. Seguimos esa dirección para caer en una **plataforma móvil** que se pondrá en marcha nada más pisarla. Esta plataforma realiza un **recorrido que nos lleva por encima de la misma planta carnívora** de antes. Desde esta plataforma móvil debemos saltar a un pasadizo que hay más abajo con varias monedas.

C- Desde este nuevo pasadizo llegaremos a otra **plataforma móvil que nos subirá hacia arriba**. Después continuaremos el camino hacia la derecha y encontraremos el **primer pingüino.**

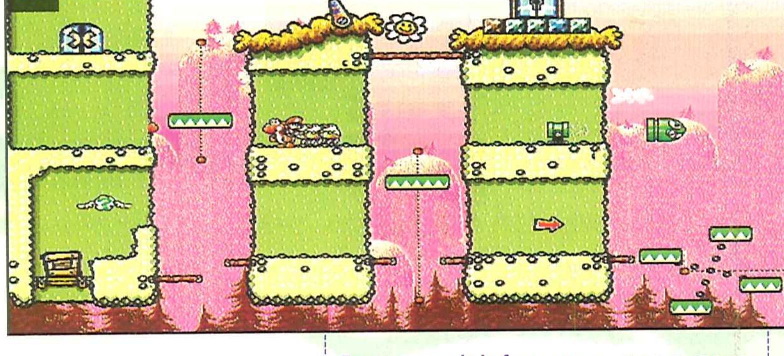
3ª Parte. Zona de plataformas móviles. Hasta la meta.

• Desarrollo de la fase:

Desde el punto de salvar la posición, encontraremos **varios pasadizos** dentro de las rocas. Bajando al que hay más abajo, a la derecha, llegaremos hasta una **noria móvil**. Montamos en ella y seguimos el camino. Más tarde saltaremos encima de unas plataformas móviles para llegar a la meta.

• Monedas rojas y Flores:

Nada más comenzar encontraremos un **cañón** que nos dispara. Debemos conseguir que dispare una bala de cañón hacia la derecha y, rápidamente, saltar encima de la bala de cañón. Rebotando encima de esta bala, podemos alcanzar gran altura si nos ponemos a **planear (botón B sin soltar)**. Así podemos llegar hasta una **plataforma muy alta**, con una puerta con cerradura que nos lleva hasta una minibatalla. Al lado encontraremos **1 flor.**



En esta zona de la fase nos encontramos con varios pasadizos que sólo se hacen visibles cuando entramos en alguno de ellos. Este mapa os ayudará a saber el camino que tenéis que seguir.

Fase 4-8: «Hookbill The Koopa's Castle»



1ª Parte. Zona de lava. Hasta que usamos la llave en la cerradura. 1º punto de salvar.

• Desarrollo de la fase:

Encontraremos unas **flechas que indican hacia abajo**. Si cogemos el caparazón de una tortuga y lo lanzamos escalera abajo, veremos como éste golpea una **nube con 1 vida**. A continuación, repetimos la misma operación, pero bajamos rápidamente siguiendo el recorrido del caparazón.

• Monedas rojas y Flores:

1- Para **recoger la flor sobre la lava** tenemos que lanzarle el caparazón de una tortuga.

2- Disparándole un **huevo a la roca** que hay debajo de la última bola que sube y baja la romperemos. Veremos **2 monedas rojas** y una puerta que lleva hasta **2 monedas rojas más y 1 flor**.

3- Encima de la **rueda giratoria** hay un **bloque agrietado**. Rompiéndolo y metiéndonos por el hueco encontramos 2 enemigos. Conseguiremos 1 moneda roja si los eliminamos.



Pese a la aparente simplicidad de esta habitación, la amenazadora presencia de Lakitu y su caña de pescar os complicarán la vida más de lo que parecía...

2ª Parte. Pequeña habitación con un Lakitu pescador.

• *Desarrollo de la fase:*

En esta habitación encontraremos un **Lakitu montado en una nube y con una caña de pescar**. La intención del Lakitu es enganchar con su caña de pescar a Baby-Mario y huir con él hacia arriba, así que, nosotros tendremos que **subir rápidamente para no darle tiempo a que enganche a Baby-Mario**. Acto seguido hay que meterse en la tubería que hay en la parte superior, completando así esta zona y pasando a la siguiente. **Si** tenemos la mala suerte de que **Lakitu enganche a Baby-Mario** y huya con él, **no debemos tratar de perseguirle**, porque no le cogeríamos nunca. Tenemos que **dispararle un huevo desde lejos para destruirle y que suelte a Baby-Mario**.



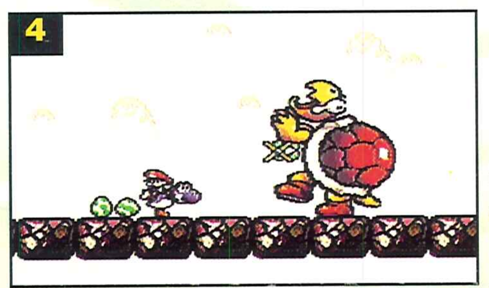
3ª Parte. Habitación con bloques, puerta del enemigo final y 2º punto de salvar la posición.

• *Desarrollo de la fase:*

Debemos disparar huevos para destruir los bloques, de forma que se nos abra camino y dejen **caer el muelle** de la parte superior. Cuando lo haga, saltaremos encima de él y llegaremos hasta la **puerta del enemigo final. Tras ella encontraremos el 2º punto de salvar**.

• *Monedas rojas y Flores:*

Para recoger las **2 flores** dispararemos huevos hacia los bloques que las protegen.



Fase 4-8. Enemigo Final del mundo 4.

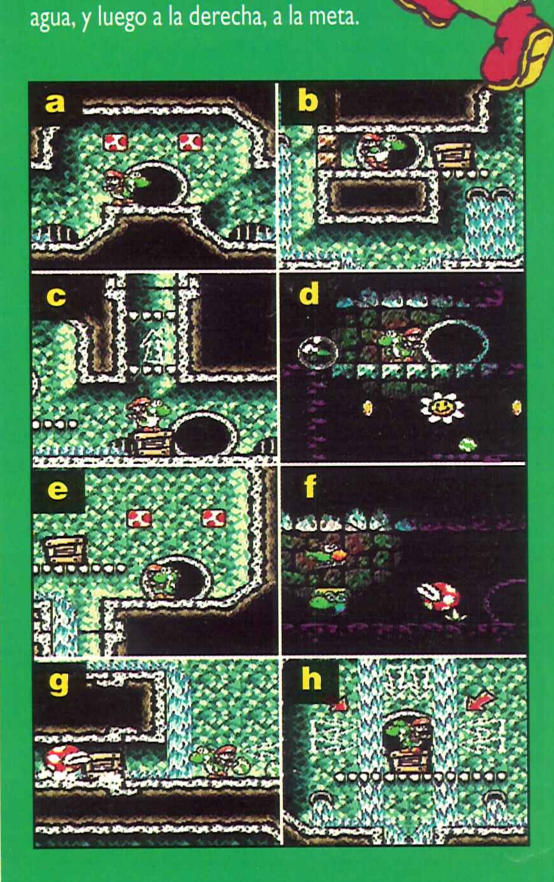
Este enemigo intentará **atacarnos, corriendo y saltando encima de nosotros**. Para evitarle, tendremos que **pasar por debajo de él**.

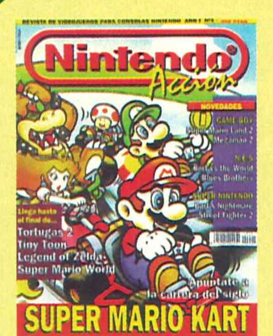
Para destruirle, tendremos que **disparar cuatro huevos a su cabeza**,. A medida que éstos impacten, veremos cómo le vamos **empujando hacia atrás, haciéndole perder el equilibrio**. Si conseguidos darle con los cuatro huevos, caerá boca arriba. En ese momento, debemos saltar encima de él y golpearle usando el movimiento de **"golpear la tierra" (abajo+B mientras saltamos encima** de él). Cuando le golpeemos así, **el enemigo comenzará a saltar por la pantalla** tres veces, momento en el que nos debemos alejar lo más posible para que no nos dé. Si nos quedamos sin huevos, podemos saltar encima del enemigo, y entonces, **le saldrán huevos de la boca**. Para destruirle, tendremos que **repetir 3 veces la técnica antes descrita.**

Extra 4: The imposible? Maze

• *Desarrollo de la fase:*

- Aparecemos en la **zona oscura y cayendo**. Al llegar abajo, nos metemos por el agujero. Nos dejamos caer por el agua hasta llegar abajo. Entramos por el agujero que está más a la izquierda **(A)**.
- Salimos al lado de un **muelle-flecha**. Saltamos y nos metemos por el agujero de arriba **(B)**.
- Nos dejamos caer con **el cajón por el agua**, hasta llegar a un túnel con una flecha **(C)**. Subimos.
- Transformados en **Tanque-Topo (D)**, subimos y nos metemos por la puerta. Empujamos el segundo cajón y nos dejamos caer junto a él siguiendo las flechas. Terminamos sobre una plataforma con un agujero más alto **(E)**.
- Nos transformamos en **helicóptero. Subimos y nos metemos por el agujero (F).**
- Si nos metemos en la corriente de agua de la izquierda y salimos rápidamente, veremos como cae una planta carnívora, y detrás de ella, un cajón **(G)**. Hacemos el mismo recorrido y lo empujamos en la dirección de las flechas. Caeremos los dos al lado de un agujero más alto con flechas **(H)**.
- Colocamos el cajón debajo de este agujero y nos metemos por él. Vamos por las corrientes de agua, y luego a la derecha, a la meta.





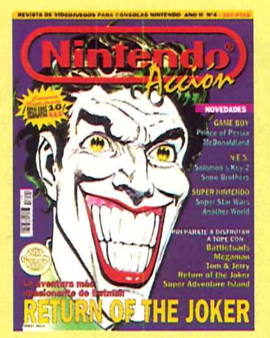
NA 1. Guías: Super Mario World • Tortugas Ninja 2 (GB) • Legend of Zelda (NES) • Tiny Toon (GB)



NA 2. Guías: Street Fighter II • Bart vs. the World (NES) • Hook (GB) • Super Tennis • Mario NES Open • Super Mario World



NA 3. Guías: Bart's Nightmare • Star Wars (NES) • Battletoads (GB) • SF II • Maniac Mansion (NES) • Dragon's Lair (GB) • Super Mario World



NA 4. Guías: Battletoads (NES) • Super Adventure Island • Batman (GB) • Tom & Jerry (NES) • Megaman (GB)



NA 5. Guías: Super Star Wars • Dr. Franken (GB) • Batman, Return of the Joker (NES) • Super Parodius • Panic Restaurant (NES) • S. Mario Land II (GB)



NA 6. Guías: Prince of Persia (GB) • The Magical Quest • Megaman II (GB) • Legend of Zelda • T2 Coin Op (GB) • Hammerin' Harry (NES)



NA 7. Guías: Tortugas Ninja IV • Robocop 3 (NES) • Crash Dummies (GB) • Rockin' Kats (NES) • Another World • The Jetsons (GB) • Super Swiv



NA 8. Guías: Jacky Chan's (NES) • Another World • Joe & Mac (GB) • Pushover



NA 9. Guías: Tiny Toon Adventures • Robocop 3 • Hudson Hawk (GB) • Another World



NA 10. Guías: Super Probotector • Little Samson (NES) • Asterix (GB) • Final Fight



NA 11. Guías: The Flintstones (GB) • King Arthur's World • Rescue of Princess Blobette (GB) • Little Samson (NES)



NA 12. Guías: Super Mario All Stars • Alien 3



NA 13. Guías: Super Mario Kart • Alien 3 (GB) • Street Fighter II Turbo • Bubsy • Alien 3



NA 14. Guías: Jurassic Park • Aladdin • Bubsy • Zelda (GB) • Addams Family



NA 15. Guías: Dragon Ball Z • Starwing • Turtles in Time



NA 16. Guías: Ranma 1/2 • Legend of Zelda (GB) • Mortal Kombat



NA 17. Guías: Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • Tiny Toon 2 (GB) • NBA Jam • Ranma 1/2



NA 18. Guías: Equinox • Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • NBA Jam • Plok



NA 19. Guías: Skyblazer • Equinox • Jurassic Park • Legend of Zelda (GB)



NA 20. Guías: Wario Land (GB) • Young Merlin • Equinox



NA 21. Guías: Wario Land (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 22. Guías: Fatal Fury 2 • Legend of Zelda (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 23. Guías: El Libro de la Selva • Legend of Zelda (GB) • Young Merlin



NA 24. Guías: Clayfighters • Art of Fighting • MK II • M. Kombat II (GB) • Stunt Race FX • Super Metroid



NA 25. Guías: Donkey Kong (GB) • MK II • Shaq-Fu • Samurai Shodown



NA 26. Guías: Donkey Kong Country • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB) • Double Dragon V



NA 27. Guías: DKC • Super Metroid • Batman & Robin • Jurassic Park 2 • Metroid II (GB)



NA 28. Guías: Donkey Kong Country • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 29. Guías: DKC • Secret of Mana • Monster Max (GB) • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB)



NA 30. Guías: NBA Jam T.E. • DKC • Killer Instinct (Arcade) • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 31. Guias: True Lies • DKC • Monster Max (GB) • Earthworm Jim • Secret of Mana



NA 32. Guias: Kirby's Dream Land 2 (GB) • I. Superstar Soccer • Earthworm Jim • DKC • Unirally • True Lies



NA 33. Guias: Illusion of Time • Demon's Crest • Secret of Mana • Earthworm Jim • Kirby's Dream Land 2



NA 34. Guias: Judge Dredd • Super Punch Out • Kirby's Dream Land 2



NA 35. Guias: Hagane • Jungle Strike • Illusion of Time



NA 36. Guias: Killer Instinct • Illusion of Time • Castlevania X • Primal Rage



NA 37. Guias: Batman Forever • Primal Rage • Killer Instinct



NA 38. Guias: Mortal Kombat 3 • Doom • Yoshi's Island



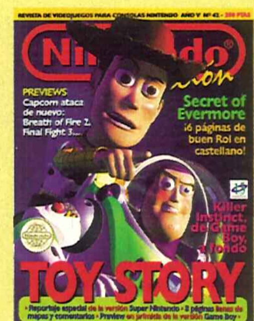
NA 39. Guias: Killer Instinct & MK 3 • Tintín en el Tibet • DKC 2 • Doom • Yoshi's Island



NA 40. Guias: Yoshi's Island • DKC 2 • Megaman 7 • FIFA '96 • Super Bomberman 3 • Tintín en el Tibet



NA 41. Guias: Weapon Lord • Earthworm Jim 2 • DKC 2 • Yoshi's Island • Doom • DK Land (GB)



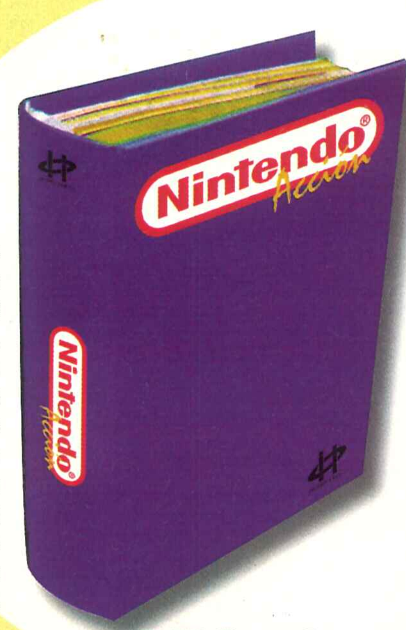
NA 42. Guias: DKC 2 • Earthworm Jim 2 • Killer Instinct (GB) • Yoshi's Island

¿Buscas respuestas?

Nintendo Acción las tiene todas.

No te preocupes. Si te has atascado en tu juego favorito y no sabes cómo seguir, te lo vamos a poner **fácil**. Busca en estas páginas el número de Nintendo Acción donde publicamos la guía de trucos que necesitas y… problema **solucionado**. Nos llamas a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h. y te mandaremos por correo ese ejemplar que andabas buscando. Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envia el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).





Y si ya tienes tantos números que la acción de desborda, pide ahora mismo tus tapas y tendrás siempre a mano toda la información ordenada de manera sencilla y cómoda.

Y por sólo 950 pts.

DONKEY KONG COUNTRY 2

¿Doce monos? Sólo dos, ¡pero vaya pareja!

GLOOMY GULCH

Próxima parada, la sexta fase del país del mono Kong. Punto y seguido, que nosotros tenemos más "arrestos" que nadie cuando se trata de rescatar a un buen amigo. ¡Va por él!

Por Javier Abad

NIVEL 1: GHOSTLY GROVE







Aunque sabemos que sois unos hombres de acción, lo primero que tenéis que hacer al entrar en este nivel es **quedaros quietos**, porque un **fantasma baja del cielo** tres veces consecutivas. En la primera os lanza un **racimo de plátanos**, y en las dos siguientes sendos **cofres** que contienen **una vida** cada uno **(1)**.

Ya con dos vidas más en el zurrón, atentos a este punto **(2)** que llega después de haceros con la **letra O**. Coged un barril y tiradlo hacia arriba para que evite al enemigo y se rompa contra la **pared de la derecha**. Así se abrirá la **entrada a una habitación secreta** en la que tenéis que acertarle **cinco veces a la abeja con el cofre** para que éste se rompa y libere la **Kremkoin (3)**.

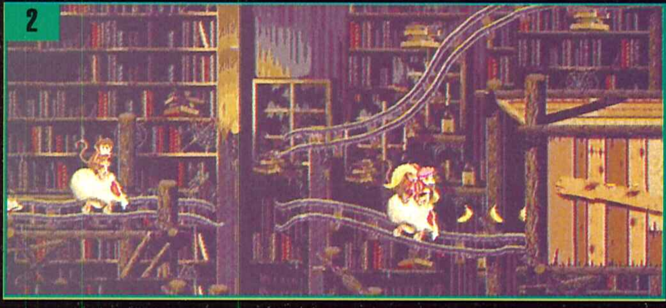
La **moneda DK** de este nivel está muy bien escondida justo debajo del lugar donde se encuentra la letra O. Para llegar a ella lo mejor es que utilicéis la **técnica del helicóptero de Dixie (4)**.

Finalmente, para llegar a la segunda habitación tenéis que ser rápidos de movimientos, porque los dos fantasmas que hacen las veces de **lianas junto al barril de entrada** aparecen y desaparecen muy rápidamente **(5)**. Utilizad los efectos sonoros para sincronizar vuestro salto.



NIVEL 2: HAUNTED HALL







Bienvenidos a la **montaña rusa de los Kremlins**, un lugar con más sorpresas de las que aparenta. Por ejemplo, la entrada a **dos habitaciones ocultas** reunida en un mismo lugar. Se trata de la **primera caseta de madera** que hay después de la salida, y si queréis llegar a ella tenéis que saltar para entrar en la vía de arriba. Inmediatamente después, volved a saltar para llegar al techo de madera de la caseta, porque así entraréis en la primera habitación **(1)**. Al salir de ella, no os preocupéis, porque **iréis automáticamente a la segunda**, que está debajo.

Lo difícil de llegar a la tercera habitación no está en ver el camino (un lugar en el que la vía se bifurca), sino en llegar hasta él. Nosotros os recomendamos saltar antes de tiempo para aterrizar en la de abajo y así poder entrar **(2)**.

Nos negamos a irnos de **'Haunted Hall'** sin la moneda DK. Está en el cuarto que hay a la izquierda de la diana del final del nivel **(3)**.

NIVEL 3: GUSTY GLADE





Para afrontar este nivel no está de más contar con la ayuda de la **serpiente Rattly**, que os está esperando a la **izquierda del comienzo**. Emplead el salto en equipo para llegar hasta ella **(1)** y así os será más fácil coger el cofre que contiene la **letra K**. Además, si llegáis con ella hasta la señal que marca el fin de su compañía recibiréis **tres vidas**.

Precisamente justo antes de la señal que os acabamos de comentar, está el barril de entrada a la **primera habitación secreta** del nivel **(2)**. Cuando hayáis entrado, tened cuidado con el aire

PREHISTORIK MAN

SUPER NINTENDO

Acceder a todas las fases

*Hay **23 fases** en este juego y a todas ellas es fácil llegar si utilizas el siguiente truco. Ve al **menú de opciones** y sitúate sobre la palabra **"EXIT"**. Entonces, mantén presionado el **botón L** y luego pulsa **START** para volver al menú de título. A continuación, ponte sobre la opción "Game Start", mantén pulsado el **botón R** y luego **START**. Ahora podrás saltarte los niveles presionando **SELECT** en cualquier momento y, además, para acceder a una pantalla de **elección de escenarios** no tienes más que presionar START, con lo que se pausará el juego, y luego hacer lo mismo con SELECT.*

PRIMAL RAGE

SUPER NINTENDO





Menú oculto

Para acceder a una estupenda y suculenta pantalla de trucos no tienes más que presionar los siguientes botones en la pantalla donde aparece el texto Start/Options/Credits:

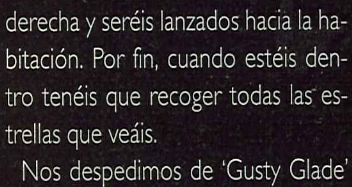
***IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA** y **DERECHA**.*






y **saltad sobre las abejas** para llegar a la consabida **moneda (3).**

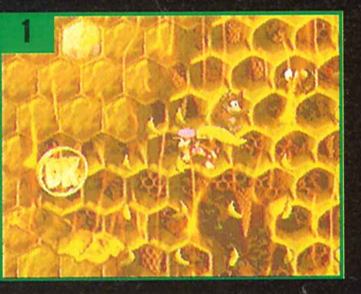
Para llegar a la siguiente habitación, seguid el proceso que os mostramos en esta tira **(4)**: primero, romped los dos cofres y os darán la **letra N** y una bala de cañón. Después, llevad la bala hasta el cañón que hay más a la derecha y seréis lanzados hacia la habitación. Por fin, cuando estéis dentro tenéis que recoger todas las estrellas que veáis.



Nos despedimos de 'Gusty Glade' volando desde este punto **(5)** con la técnica del helicóptero de Dixie para llegar a la **moneda DK.**



NIVEL 4: PARROT CHUTE PANIC




Acabábamos el nivel anterior cogiendo la moneda DK, y eso precisamente va a ser la primera tarea que llevéis a cabo al entrar en éste. ¿Os hace una pista? Se encuentra **debajo del lugar de inicio**, así que ya estáis tardando en llegar hasta ella con el helicóptero de **Dixie (1).**

Un poco más abajo os toca coger una caja y reventarla sin miramientos contra la pared que señala la flecha **(2)**. Entrad después por el hueco que se abre para encontrar un camino alternativo que os lleva a la **letra K,** y os da como propina un buen montón de plátanos.

Antes de coger **la letra O**, ¿qué tal si hacéis un **desvío a la izquierda** para entrar en una habitación oculta? Sí hombre, sí. Que no es difícil. Vosotros guiaros por **este mapa (3)** y veréis que tampoco era para tanto.

Para finalizar, subid por la pared que hay encima de la **letra N** y alcanzaréis la entrada a la segunda habitación **(4)**. No os estamos pidiendo nada milagroso, simplemente que podéis **aprovechar la miel** para pegaros a ella.




NIVEL 5: WEB WOODS






Lo bueno empieza cuando encontráis la **letra N** y llegáis poco después hasta un energúmeno que os **lanza cañonazos**. Esperad a que **dispare una bala que va más despacio** y seguidla en su camino hacia la izquierda, porque al dar contra una pared os abre la entrada a la primera habitación oculta **(1)**.





Más adelante os toca volver a **repetir la operación**, solo que esta vez pisando tierra firme. Volved a seguir una de las balas hacia la izquierda. Ya os imagináis lo que pasa cuando choca contra la pared **(2).**

Ya para acabar, fijaos que la **moneda DK** es uno de los items que aparece en la diana del final del nivel **(3)**. Montad en el barril y saltad en el momento justo.



NIVEL OCULTO: FIERY FURNACE




Como de costumbre, la única habitación secreta del nivel esconde la **moneda DK**. Está marcada por el **último barril** que os encontráis, y podéis llegar utilizando el salto en equipo o dejando que os enrede entre sus colas **Cat-O´-9-Tails** y os lance hacia arriba. Después, llevad este barril hasta debajo del que marca la entrada y ya está todo hecho.





Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!

ALICANTE	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
Elche ALICANTE	C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59 (NUEVO CENTRO)
ALMERIA	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
BARCELONA	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
BARCELONA	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
BARCELONA	C.C. BARC. GLORIES, C/DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
Badalona BARCELONA	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
Badalona BARCELONA	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
Manresa BARCELONA	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
BURGOS	Av. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA - Tel: 24 05 47
BURGOS	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. de la PLATA Pl. alta, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GRANADA	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04 (NUEVO CENTRO)
JAEN	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
Santiago LA CORUÑA	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
LAS PALMAS	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 - Tel: 527 82 25 (Atocha)
MADRID	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
Alcalá Henares MADRID	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
Alcobendas MADRID	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
Fuengirola MALAGA	Av. JESUS SANTOS REIN. Ed. Ofisol, 4 - Tel: 246 38 00
MÁLAGA	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
Palma de MALLORCA	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 Local 9 - Tel: 72 00 71
Palma de MALLORCA	C.C. PORTO PI-Centro, Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
PAMPLONA	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
Vigo PONTEVEDRA	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 43 67 50 (NUEVO CENTRO)
SEVILLA	C.COM. LOS ARCOS Local B-4 - Tel: 467 52 23
VALENCIA	C/ PINTOR BENEDITO, 4 - Tel: 380 42 37
VALENCIA	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VITORIA	C/ Manuel Iradier, 9. Tel: 13 78 24 (PROXIMA APERTURA)
ZARAGOZA	C.COM. INDEPENDENCIA Planta 1. - Tel: 21 82 71
ZARAGOZA	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
BUENOS AIRES	PARANA, 504 - Tel: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA
Vila Nova Gaia PORTO	GAIA SHOPPING Av DOS DESC., 549 L. 237 - Tel: 372 04 40



Y si no tienes un Centro Mail próximo... **902 171 819** ¡Haz tu pedido por teléfono!

NOVEDADES SUPER NINTENDO

DESCUENTO 500 Ptas.





SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO



DESCUENTO 300 Ptas. DESCUENTOS NO VALIDOS PARA OFERTAS





GAMEBOY



CONSOLAS 32 BITS





GAMEBOY CONSOLAS SUPER NINTENDO

CONSOLA GAMEBOY

6.990



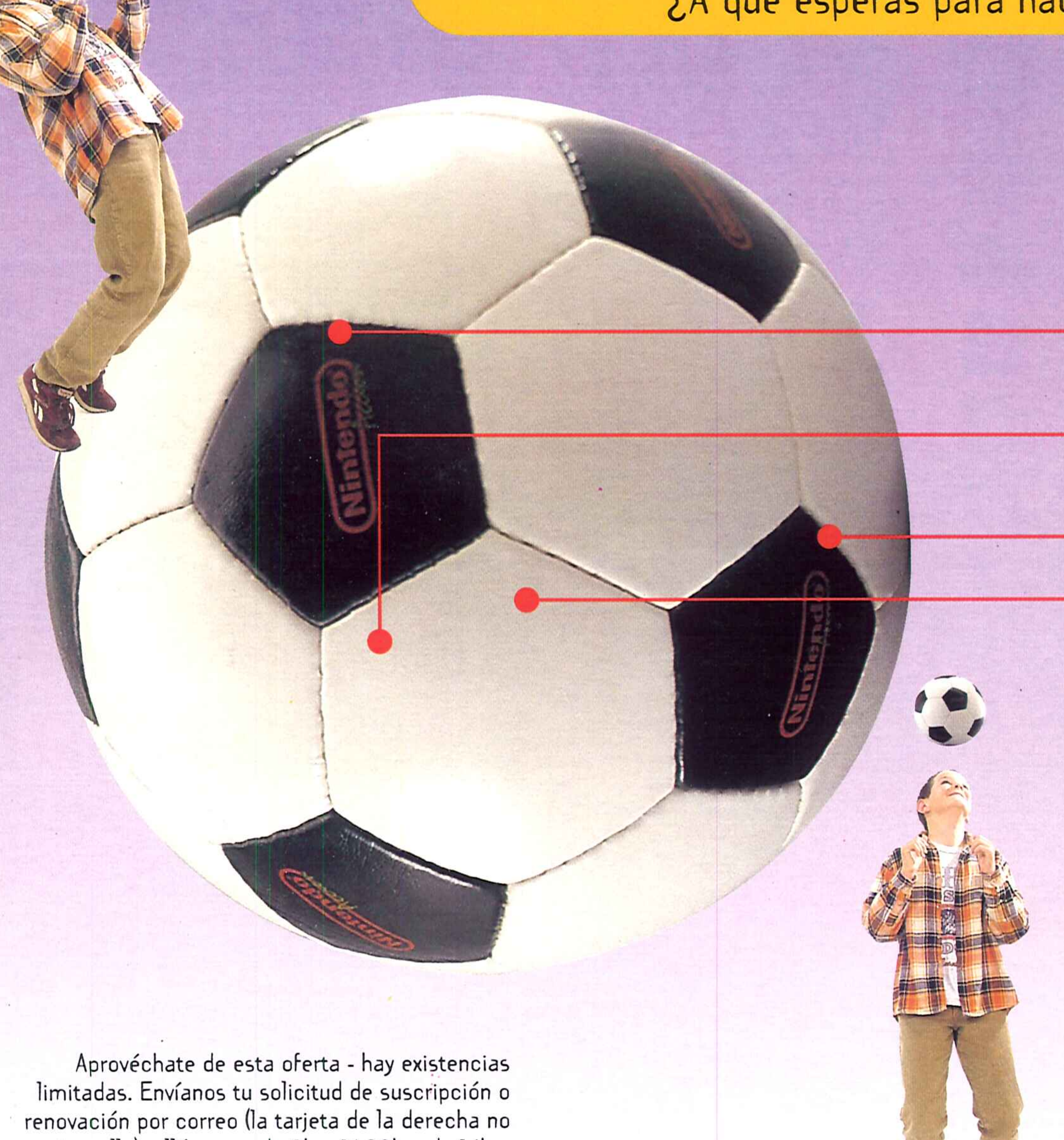




Consigue el balón de Nintendo Acción

Gratis al suscribirte por un año a Nintendo Acción

Un tipo de acción como tú necesita un balón como éste.
¿A qué esperas para hacerte con él?





- Un auténtico balón de fútbol de Nintendo Acción.
- Con el peso y las medidas reglamentarias de la FIFA.
- Cosido a mano.
- Material resistente a todo tipo de clima.

AHORA, AL SUSCRIBIRTE A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO:

- Te regalamos este estupendo balón reglamentario de fútbol de Nintendo Acción.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

4.200 Pesetas

(12 números x 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO